ソウルキャリバーII攻略38ページ/付録クリアファイルDOAXヒトミ

Xbox専門情報誌

ファミ通Xbox

2003 MAY 5月号 定価590Yen

Project Gotham Racing 2
カンフーパニック

絶好調!! Xbox Live 情報局
マスルフラッシュ/サウサントラント

フロム・ソフトウェア 神直利
テクモ 板垣伴信
大島直人

テネレッツァ
エンジェリック・コンサート
スパイダーマン
式神の城EVOLUTION



ソウルキャリバーII

技表完全公開38ページ大攻略!!

ディノクライシス3

DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

4号連続特別付録 第3弾
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
ファミ通Xboxオリジナル ヒトミ クリアファイル



N.U.D.E.@/大戦略VII
ザ・ワイルド・リングス
信長麻雀/戦闘妖精 雪風

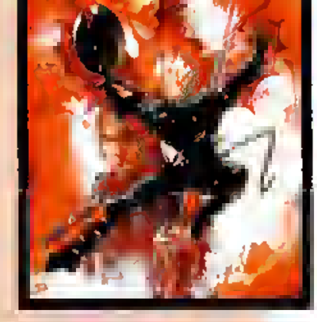
ファミ通.com


言葉の誕生。
N.U.D.E.@™
Natural Ultimate Digital Experiment
April 24 ON SALE



Microsoft game studios
基本的な使い方
STEP1
ある日、「P.A.S.S.」があなたの部屋に届きます。
あなたの情報をインプットしてください
STEP2
あなたが少しずつ言葉を教えてください
「P.A.S.S.」の会話パターンは次々に増えていきます
STEP3
一緒に暮らすうちに、照れたり、微笑んだり、
怒ったり、泣いたり、感情豊かに成長します
STEP4
接し方によって「P.A.S.S.」の人格形成は変わります
どう育っていくかは、あなた次第です
※ P.A.S.S. とのコミュニケーションには、Xbox™ ボイスコミュニケータを使用していただきます
xbox.jp/software/nude
希望小売価格：6,800円(税別)
<Xbox™ ボイスコミュニケータ同梱>
初回限定特典
「N.U.D.E.@™ DVDプレミアム映像集」
<収録内容>
・このDVDでしか見られない、『P.A.S.S.』のシークレットムービー
・このDVDでしか見られない、『P.A.S.S.』からのマル秘メッセージ
・N.U.D.E.@™ プロモーション映像
・ピクチャー・レーベル仕様
予約受付中!!
ONLY ON XBOX
遊びは、美学だ。
XBOX


Microsoft
Game Studios
BATTLE TOTAL FIGHT
バトルレジェンド
魂ゆさぶる超弩級の格闘伝説
Total Fighting Style Battle
THE WILD RINGS
ザ・ワイルドリングス
できるぞ！自分だけのドリームマッチ!!
11種の格闘技が1つのリングで混じり合う!
プロレス
アメリカンプロレス
総合格闘技
柔道
相撲
空手
やっぱり自分好みの
こだわりを見せたいのが“ルックス”!
世界でたった一人の格闘家を作れるぞ!
2003.4.10 [THU] FIGHT!
希望小売価格
6,800円
http://Xbox.jp
ONLY ON XBOX
遊びは、美学だ。
XBOX



COVER
「ソウルキャリバーII」

デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 5月号

CONTENTS

特別企画

緊急速報

X SPECIAL

We love Xbox Live

攻略X

OTHERS

GAME INDEX

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　Tel03-5433-7850（営業局）

ファミ通Xboxホームページアドレス▶http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

EVENT 米クリエーター向け二大イベントに見るXboxのいま

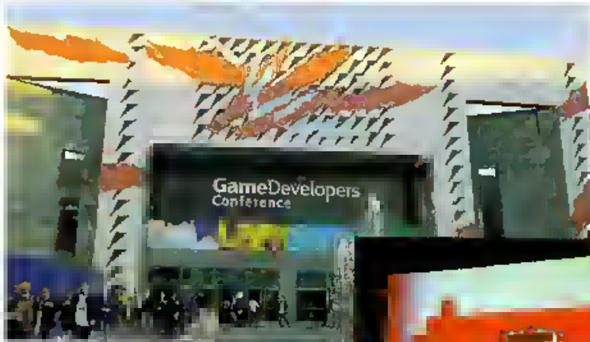
『HALO2』発表!?　と思いきや……。今回で17回目になる、IGDA(国際ゲーム開発者協会)の主催によるGame Developers Conferenceが、カルフォルニア州サンノゼで3月3日から3月8日まで行われた。このイベントはプロデュース、ゲームデザイン、ビジュアルアーツ、プログラムと各カテゴリーに分け、全部で約300もの講義を行う、開発者の技術交流の場としては世界最大規模。数万人が参加し、日本の開発者も多数呼ばれたのだ。

今回の基調講演は映画『ロード・オブ・ザ・リング 二つの塔』のCGを制作したWata社のLon LaBrie氏。1万人が大乱闘する合戦シーンから、CGによるクリーチャー"ゴラム"の制作までを3年間で約300人のスタッフで作ったこと。オリジナルの群衆AIプログラムや、レンダリングツールを作って、CGで描ききったことなどを発表した。

Xbox関連でおもしろかったのは『HALO』の開発スタッフ、バンジースタジオの主要スタッフによる講義"HALO:Development Evolved"。壇上にあがったのは、『HALO2』のメインコンポーザーMarty O'Donnell、『HALO2』のレベルデザイナーJaime Greisemer、『HALO2』のリードプログラマーMat Noguchiの3人。飛びきり暴れん坊な彼らの講義資料は、なんと伏字だらけ。「マイクロソフトのスタッフにバレたら殺されちゃうからね」と、伏字だらけの中でバンジーの開発環境について発表した。彼らのスタッフは自分たちで開発管理ツールを作り、データを完全に管理しながらゲームを作っているという。残念ながら『HALO2』自体についてはほとんど語られなかったが、開発はどうやら順調のようだった。

GDCの夜を鮮やかに染めあげるのはパーティーだ。3月7日の夜には、Xboxのパーティー"ASYLUM"が行われた。ASYLUMとは精神病院という意味。ウェイトレスの看護婦が笛を吹きながら食事を配る、全身を銀色に塗った男たちがアクロバッティングを見せるといった具合に、狂気に包まれたパーティーっぷりを披露した。参加したゲーム開発者たちは強烈なアルコールと、すさまじいもてなしに、大いに刺激を受けたようだ。

Xboxはアメリカで好調。その勢いを十分に感じさせる今年のGDCだった。





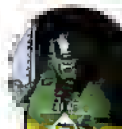
←↓サンノゼで開催されたGDC。『HALO』の講演はなんと伏字だらけ(笑)!



↑クリエーターどうしの交流の場となるGDC。こんなイベント、日本でも欲しいところ。



➡講演の合間にはゲームを体験することも可能。



Bungie Studioのスタッフに聞く、『HALO2』は？

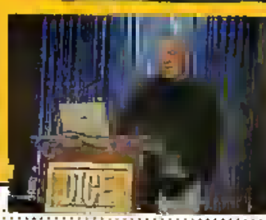
「2」では、インタラクティブ性を強化しつつ、プレイヤーがゲームに溶け込んでしまうようなゲームプレイを目指しています。「1」よりもさらにすぐれたストーリー、深みのあるキャラなども実現したいですね。発売時期に関しては、北米では来年初めになりそうです。日本やヨーロッパについても、その後なるべく早いタイミングでリリースします。日本版については、独自の要素を入れる予定ですのでご期待ください。

東西の人気クリエーターが講演 "D.I.C.E.サミット2003"開催!!

2月27日から2日間、アメリカ・ラスベガスでは、D.I.C.E. Summitというゲーム業界関係者のための講演会が開催された。長年の功績を称えて今回殿堂入りを果たしたセガの鈴木裕氏と、第1回殿堂入りを果たした任天堂・宮本茂氏との対談や、元MSでXboxの父と呼ばれるシェーマス・ブラックリー氏による講演"No, You're Wrong"、米国MSで1stタイトルを統括するエド・フリーズ副社長も参加した将来のオンライン流通についての座談会などが開催された。



➡エドは将来のネット流通は5割と予測した。



⬅シェーマスは開発と販売の問題を指摘。



マイクロソフト バイスプレジデント エド・フリーズ氏

日本のXboxがまだ37万台しか普及していないのは残念だけれども、欧米でも2位になれたから、日本もあきらめずに長期的にやっていくよ。5月のE3ショウにはレア社の第1弾に加えて『HALO2』『Gotham2』『Fable』などを出展するしね。セガ買収やバージョン1.5の噂について？　それは単なる噂だよ。マイクロソフトは噂にはコメントしないことになっているんだ。

EVENT 今宵はネットユーザーで盛り上がろう Xbox Live Nightが開催される!!

3月19日、東京・西麻布のクラブ"MUSE"において、マイクロソフト主催による"Xbox Live Night"が開催された。Xbox Liveユーザー200名を招いて行われた今回のイベントでは、『ソウルキャリバーII』や『サウザンドランド』、『ザ・ワイルド・リングス』といった発売まえのタイトルを試遊することができた。さらにゲストとして、『カンフーパニック』で声優に挑戦している江頭2：50が登場。独特のパフォーマンスで来場者のド肝を抜いていたのだ(詳細はP85)。



⬆最新のゲームをいちはやく試遊することも可能。ファンにはしい機会だね。



⬆オフ会の趣きを持つイベント。ユーザーどうしの交流を深めるいい機会だったのだ。



⬅エガチャンの登場に、会場も大いに盛り上がった。

Xbox Live対応など3タイトルを発表

イベント会場では、隠し玉として新たに国内Xbox向けに3タイトルが発表された。海外ではすでに先行して発表されているが、いずれも前人気の高いタイトルばかり。とくに、『Amped 2』と『MotoGP URT2（仮題）』はXbox Live対応となっているのだ。発売時期や価格などはいずれも未定となっている。なお画面はいずれも開発中のもの。

Amped2



⬆日本では「天空」として知られるタイトルの続編。人気スノボーゲームがXbox Liveでどう生まれ変わる？

MotoGP URT2（仮題）



⬆海外ではTHQからの発売だが、日本ではマイクロソフトからリリース。こちらもXbox Live対応のレースゲーム。

Tao Feng Fist of the Lotus



⬅独創的なキャラクターが活躍する、3D格闘ゲーム。昨年のE3でも好評だったタイトルがついに日本でも発売!

海外タイトルは今後も続々……

TOPIC 利用者が全世界で35万人を突破!! Xbox Live、3月14日欧州でも開始

3月4日、マイクロソフトは、全世界でのXbox Liveの利用者が35万人を突破したと発表した。35万人と聞くと、たいした数字ではないと感じるかもしれないが、PS2のオンライン利用者（ハードディスク購入者）が世界で76万人であることを考えると驚異的な数字。全世界で5000万台普及しているPS2のオンラインユーザーの比率が、0.1パーセントなのに対し、Xboxは4パーセントのユーザーがXbox Liveを利用していることになる（ちなみに日本のみでは6パーセント）。いかにXbox Liveが利用しやすいかを証明した形だ。

さらに、3月14日にはいよいよヨーロッパでもXbox Liveのサービスが開始された。本体発売から1年でXbox Liveがサービスを開始するのは、ほかの地域と同じタイミング。イギリスでは、Xbox Liveスタータキットを記念特価39.99ポンドで発売（日本円に換算して約7500円）。『MechAssault』や『MotoGP』などを同梱したお得版なのだ。

Xbox Liveに関してはすでに台湾でも年内に開始されることが決定済み。Xbox Liveがどれだけハードを牽引するか、これからの動きに注目したいところだ。



⬆ボイスコミュニケータにより、世界中にコミュニケーションの輪が広がる。

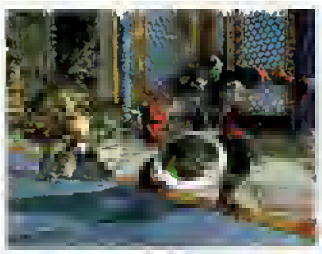
Xbox Liveサービス開始時期

2002年	・11月14日　北米（11タイトル）
2003年	・1月16日　日本（4タイトル）
	・3月14日　ヨーロッパ（12タイトル）
	・年内　台湾

※カッコ内の数字は同時発売タイトル（同梱ソフト含む）です。

EVENT 第1回Xbox Championship Vol.1開催!! ゲーマーは『ソウルキャリバーII』を極めろ!!

マイクロソフトでは、全国規模のユーザー参加型ゲームトーナメントの開催を決定。その第一弾として、"Xbox Championship Vol.1～ソウルキャリバーII～"が行われることになった。全国50ヵ所で実施される今回のゲームイベントは、トーナメント方式にて行われ、全国いちの『ソウルキャリバーII』使いを目指すことになる。優勝者には130万円相当の賞品（パイオニアプラズマテレビなど）が贈呈されるなど、賞品も超豪華！　Xboxユーザーたるもの、挑戦しない手はないぞ!!



⬆各大会はXboxコントローラを用い、初戦はすべての参加者がスポーンを使用。

開催日程

● 一次予選大会 ●

4月26日（土）～5月11日（日）の土日祝日
※全国50ヵ所のゲームショップにて開催

● 地区予選大会 ●

5月17日（土）～6月1日（日）の土日
※東京、名古屋、大阪、札幌、福岡、仙台にて開催

● 決勝大会 ●

6月　※東京にて開催。詳細は未定

問合せ先　03・3546・1256
（Xbox Championship Vol.1大会事務局）
※土日を除く10：00～17：00

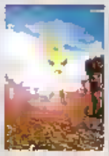
Xbox版だけのオリジナル!! 初回購入特典もチェ～ック!!

Xbox版『ソウルキャリバーII』の購入者には、もれなく特典として"プレミアムチョーカーセット"がプレゼントされる。数量限定となっているので、詳細は販売店にて確認してね。



MEDIA EXPRESS

『ソウルキャリバーII』ざんまいの今号は、サントラも『キャリバー』で決め！



ソウルキャリバーII　オリジナル・サウンドトラック

●発売日：発売中（3月26日）　●定価：3500円（税別）
●発売元：デジキューブ　●品番：SSCX　10086,7

ゲーム中で使用された楽曲はもちろん、オリジナルバージョンも収録されたファン必携の2枚組CD。スペシャルビジュアルBOOK仕様なので、視覚的にも大充実。応募抽選特典としてオリジナルピクチャーケースもあり。



エンジェリック・コンサートボーカルコレクション

●発売日：4月2日　●定価：2857円（税別）
●発売元：キングレコード　●品番：KICA - 1287

堀江由衣さんや水樹奈々さんなど、人気声優が歌うボーカルアルバム。田村ゆかりさんが担当するオープニング&エンディング曲や、PS2&Xboxのオリジナル楽曲も収録、もちろんすべてフルコーラスで楽しめるぞ。

GOODS 『戦闘妖精 雪風』の壁紙もいっぱい デスクトップアクセサリーが登場!!

『戦闘妖精 雪風』のWindows用デスクトップアクセサリーが、アクアシステムより4800円（税別）で発売中だ。バンダイビジュアルより発売中の、OVAのビジュアルを活かした今回のデスクトップアクセサリーでは、壁紙、カレンダー、スクリーンセーバー、マスコットなどを収録。さらに初回特典として、ピクチャーCDとオリジナルレターセットが同梱されるなど、『雪風』ファンには大満足の内容となっているのだ。ゲームよりひと足早く『雪風』の世界に触れたい方はどうぞ。





⬆➡こうしてデスクトップを『雪風』で飾れるという一例。クオリティーの高い壁紙など充実の内容となっているのだ

EVENT 最新のセガゲームが満喫できる "GameJam Storm"開催迫る!!

セガファンのためのゲームの祭典"GameJam Storm"が、4月5日(土)～6日(日)の両日、有明TFTホールにて開催される。今回のイベントの目玉は、何といっても3大アーケードゲームの全国大会決勝戦が行われること。5日は『WCCF』と『頭文字D Arcade Stage』、6日は『バーチャファイター4 エボリューション』の"格闘新世紀II"と、ゲームファンなら見逃せないイベントが満載。もちろん、試遊台による新作の出展もぬかりなし。入場無料なので大満足の1日となること請合いだ。



⬆こちらは前回の模様から。Chihiro基板の『バーチャコップ3』にも注目してね。

概要

日程　4月5日（土）～6日（日）
10：00～17：00
会場　有明TFTホール
※新交通ゆりかもめ・国際展示場正門駅下車徒歩1分
りんかい線・国際展示場駅下車徒歩5分

TOPIC ファン待望!!『DOA Xtreme Beach Volleyball』"常夏ハッピートランプ 第2弾"発売決定!!

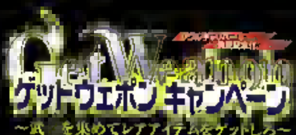
『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』の購入特典として用意され、ソフトの発売日に長蛇の列を作る一因にもなった常夏ハッピートランプ。その第2弾が、テクモの通販サイト限定で販売されることになった。価格は2000円（税別）で、4月20日（日）発売予定だ。同サイトでは予約を受け付けているので、ファンはいますぐテクモのサイトへGO！



⬆収録されているのは、エレナ、クリスティ、ティナ、リサの4人だ。これで8人勢揃い。

・発売予定日　4月20日（日）
・価格　2000円（税別）
※そのほか費用として、送料及び代引き手数料（代引きの場合）自己負担
・予約期間　4月中旬まで
※発売日から1週間程度で購入者に到着予定

▶▶▶ http://www.tecmo.co.jp/shopindex.htm



ゲットウェポンキャンペーン ～武器を集めてレアアイテムをゲットしろ～

ナムコでは、『ソウルキャリバーII』の発売を記念して"ゲットウエポンキャンペーン"を実施中。ソフトに同梱されているチラシや雑誌広告、ホームページなどにある"武器イラスト入り応募券"を集めて送ると、抽選で約600名に豪華賞品がプレゼントされるチャンスが！　詳しい応募方法は右記のとおりとなっているぞ。



賞品

Sコース（10点）：
ソニー・HDDレコーダー（2名）
Aコース（5点）：アップルコンピュータ・デジタルオーディオプレイヤー（10名）
Bコース（3点）：
東芝・デジタルカメラ（20名）
Bコース（3点）：
東芝・デジタルカメラ（20名）
Cコース（1点）：ソウルキャリバーII・オリジナルウインドブレイカー（500名）
Wチャンス：オリジナルペーパーナイフ（80名）



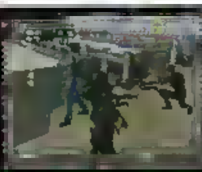
応募要綱：「ソウルキャリバーII」商品内チラシや、雑誌広告などについている「武器イラスト入り応募券」を1点・3点・5点・10点のいずれかの点数分、「専用応募はがき」または「官製はがき」にテープ等で貼り、郵便番号・住所・氏名（フリガナ）・年齢・電話番号・職業と応募コース（1点…Cコース、3点…Bコース、5点…Aコース、10点…Sコース）を明記のうえ、ご応募ください。

備　考：●お一人様（はがき）何枚でもご応募可能ですが、一枚のはがきに同種類の応募券が貼ってある場合や、コピーした応募券が貼ってある場合は、無効となります。●抽選はS・A・B・Cコースの順に行います。この時、お一人様が重複して当選することはございませんので、ご注意ください。●抽選は明記されたコースのみとなります（ただし、Wチャンスは除く）。●「専用応募はがき」は全国の同キャンペーンポスターの貼ってあるお店に設置してあります。詳しくは店頭にてお問合せください。また、同はがきはナムコのホームページhttp://www.namco.co.jpでダウンロードすることも可能です。●当選の発表は賞品の発送でかえさせていただきます。●送付の際は応募券をテープなどでしっかりと貼り付けてください。●ナムコ社員および関係者のご応募はできません。●賞品の仕様・デザインは変更になることがございます、ご了承ください。

応募先：
〒112-0013
東京都文京区音羽1-15-15　文京音羽郵便局
局留　ソウルキャリバーIIキャンペーン事務局　宛
締切：2003年4月30日（水）※当日消印有効

問合せ先：0120-850-156
（受付時間：10：00～17：00/土・日祝祭日を除く）
※事務局では応募の到着確認や当選に関する問合せにはお答えしておりません。

TOP10



Xbox Live対応「マズルフラッシュ」が1位に。まだ対応ソフトが少ないだけに、少しは飢餓感が癒された？

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累計販売本数
1	—	マズルフラッシュ	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	2月27日	7,742	7,742
2	1	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	1月23日	5,207	120,187
3	3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	3,352	196,712
4	2	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	1月16日	2,221	21,530
5	8	フェイタル フレーム ー零スペシャル エディションー	テクモ	2月6日	1,900	5,555
6	—	スパイダーマン	カプコン	2月13日	1,717	2,612
7	—	エンジェリック・コンサート	サクセス	3月13日	1,246	1,246
8	5	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3	セガ	1月30日	1,183	10,321
9	6	テネレッツァ	アクアプラス	1月30日	1,008	7,063
10	—	格闘超人	マイクロソフト	1月1日	913	13,424

集計期間：2月17日～3月16日
※このランキングはP126に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上ベスト5

1週目Best5 集計期間：2月17日～2月23日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	1,821
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,043
3	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	736
4	スパイダーマン	カプコン	571
5	フェイタル フレーム ー零スペシャル エディションー	テクモ	522

2週目Best5 集計期間：2月24日～3月2日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	マズルフラッシュ	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	5,359
2	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	1,440
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,061
4	フェイタル フレーム ー零スペシャル エディションー	テクモ	527
5	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	411

3週目Best5 集計期間：3月3日～3月9日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	マズルフラッシュ	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	1,399
2	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	897
3	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	648
4	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	639
5	フェイタル フレーム ー零スペシャル エディションー	テクモ	509

4週目Best5 集計期間：3月10日～3月16日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	エンジェリック・コンサート	サクセス	1,246
2	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	1,049
3	マズルフラッシュ	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	984
4	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	609
5	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	426

ハード販売台数

2/17～3/16

「DOAX」の発売以降、ハードの売れ行きもかなり控え目……。『キャリバーII』に期待。

- ●2/17～2/23 2165台
- ●2/24～3/2 1657台
- ●3/3～3/9 1983台
- ●3/10～3/16 2040台

推定販売台数 (2/17～3/16) 7845台

累計販売台数 373357台

TOP10

Team NINJAがワン・ツーフィニッシュを見せるも、基本的に前回から大きな動きは見られない。そろそろビッグタイトルの投入を期待したいところだ。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	DEAD OR ALIVE code：Cronus	テクモ	未定	55.9
2	3	NINJA GAIDEN	テクモ	2003年	44.5
3	4	ディノクライシス3（仮題）	カプコン	今春	36.8
4	5	HALO 2	マイクロソフト	未定	36.4
5	6	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	4月24日	23.3
6	8	トゥルーファンタジーライブオンライン	マイクロソフト	2003年	16.1
7	7	リッジレーサー最新作	ナムコ	未定	15.6
8	—	レンタヒーローNo.1	クールクール	未定	11.7
9	9	ブレイクダウン（仮題）	ナムコ	今夏	11.4
10	10	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	5月22日	11.2

※本誌4月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：2月28日～3月10日）
※支持率の数字はパーセントです

TOP10

こちらも前回から大きな変動はなし。それにしてもTOP10に3タイトルをランクインさせるセガは立派。Xbox普及のために、一肌脱いでいただきたい！

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	機種名	票数
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア	PS2	270
2	2	バイオハザードシリーズ	カプコン	GC	214
3	3	シェンムーシリーズ	セガ	DC	112
4	4	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス	PS	108
5	5	サクラ大戦シリーズ	セガ	DC	93
6	8	Devil May Cryシリーズ	カプコン	PS2	92
7	6	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト	PS2	91
8	7	メタルギアソリッドシリーズ	コナミ	PS2	48
9	10	バーチャファイター4 エボリューション	セガ	PS2	42
9	9	ギルティギアXX	サミー	PS2	42

※本誌3月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました
※表中の機種名で、ACはアーケード、DCはドリームキャスト、GCはゲームキューブ、PSはプレイステーションの略です。

緊急速報!!
Urgent news flash!!



究極(ファイナル)と思われたレーシングゲームが信じがたい進化を遂げて復活！

PROJECT GOTHAM RACING 2

走行タイムだけではなく、"華麗な走り"も追求する画期的なレースゲーム『プロジェクトゴッサム：ワールド ストリート レーサー』の続編が、ついにそのベールを脱ぎ始めた！　独占取材にも注目！

タイトル	プロジェクト ゴッサム レーシング 2		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	レース
発売日	未定	価格	価格未定
開発	Bizarre Creations LTD.		
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他	未定		

ビジュアルもシステムも、全面大幅強化！ オンライン対戦も可能になった最新版

グラフィックのみならず、その挙動までもリアルに再現した、リアリティードライビングゲームの金字塔と言えるのが、昨年、Xbox本体と同時に発売された『プロジェクトゴッサム：ワールド ストリート レーサー（以下ゴッサム）』。



⬅ドアが上方に開くカルウィングが特徴的な、メルセデスベンツ300SLも登場。

特色は、そのリアルさにとどまらない。"Kudos"システム（詳細は次ページ参照）を導入することにより、"より速く"以外に"よりスタイリッシュに"走ることを要求されている点が、従来のドライブゲームと一線を画していた。

タイトルのみ発表され、秘密のベールに包まれていたその『ゴッサム』の続編『プロジェクトゴッサム レーシング2（以下ゴッサム2）』が、ついにその姿を現し始めた。ここに掲載された写真から、新登場車種、新たな都市を舞台にしたコースを見ることができるだろう。

登場車種は前作より大幅に増加の、50種以上になる予定。前作同様、フェラーリ、ポルシェ、メルセデス、BMW、ロータスなど、世界のトップメーカーの実在車がその名を連ねる。もちろん、人気車種の最新モデルの登場も期待してい

ここはモスクワ!?

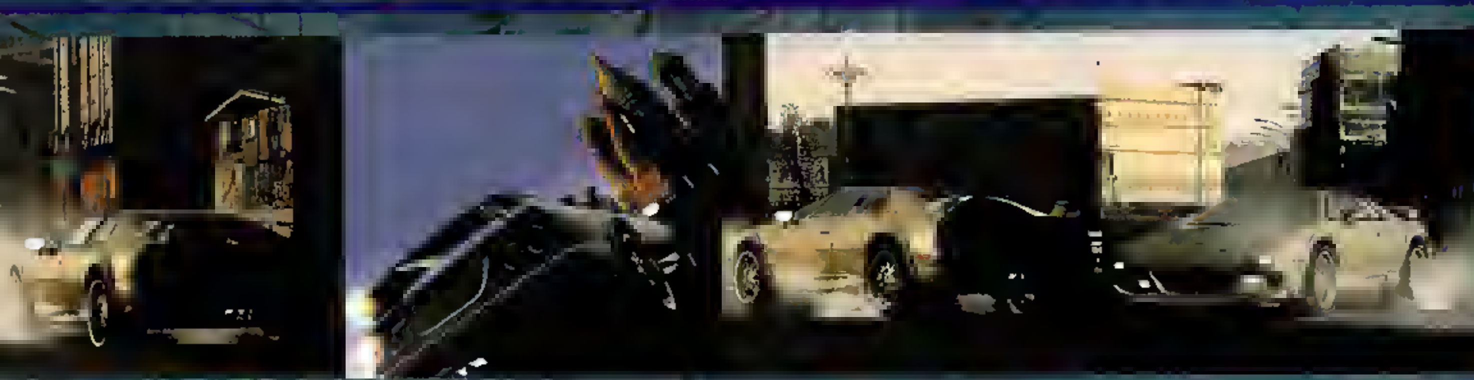
⬇最新型ロータス エスプリ、赤の広場を疾走!? リアリティー満点のグラフィックで夢のドライブ。



い。そして『ゴッサム』といえば、実在都市の景観を忠実に再現したコース。『ゴッサム2』には、新たに香港、スコットランドのエジンバラ、モスクワなどが加わる予定。

そして『2』になって最大の追加要素といえるのが、Xbox Live対応であること。夢にまで見たオンライン対戦が可能になったのだ。また、オフラインでも4人対戦が可能だぞ！

※画面は開発中のものです。



本誌独占

開発元のBizarre Creations LTD.に10の疑問をぶつける！

読者と同様、『ゴッサム2』の情報が待ちきれない当編集部が、開発元に直撃取材を敢行！ 激しく注目!!

Xbox Liveでは、1レースに[illegible]人のプレイヤーが参加できますか？

「8人のプレイヤーがレースに参加できるよう、鋭意努力しています。8人というのは、ゲームをプレイするのにちょうどいい数字なのです。実際、サーキットコースも、クルマ8台が同時に走れるよう設計されています。それにそれだけの数のプレイヤーが参加することで、プレイヤーどうしのコミュニケーションが発展するでしょうから」

Kudosシステムは[illegible]化されていますか？

「はい。Kudosシステムは、あらゆる面で強化されています。プレイヤーがどんな好みのレーシングスタイルで走っても、Kudosを稼ぐことができるようにしたいと思っています。Kudosの新要素の開発は、『ゴッサム2』における重要な部分で、これまでのパイロンを通過しながらKudosを稼ぐモードだけでなく、ホイールトゥホイールで争うレースでも重要な要素になっています」

Kudosシステムとは？

レース中に、ドリフトをきめたりジャンプしたりなどかっこいい走りを決めると、Kudosというポイントが加算される。このポイントが規定数に達しないとクリアーにならないし、新たな車種も使用できない。『ゴッサム』は、スタイリッシュに走ることが重要なのだ。

香港やエジンバラ以外に追加されたコースは？

「はい、あります。私たちは、今回もたくさんのコースで遊んでもらいたいので、前作以上のコースや、ゲームの舞台となる都市を入れる予定です。しかし、現在はこれ以上お話しすることができません。これ以上の話は、5月のE3までじっと待っていただきたいのです」

日本のコースに新たに加わった都市はありますか？

「さきほどの答え[illegible]返すことになり[illegible]すが、E3までは残念ながらお答えできません。でも、新たな発表には注目していて[illegible]ださい」

『2』から新たに加わった車種はどのくらい？

「私たち[illegible]プレイヤーの[illegible]んに変化[illegible]富んだ体験をしていただきたいと願っています[illegible]ですから、登場車種はスポーツカーに限らず、たくさんの車が出てきますよ。クルマ以外の乗り物だってあります[illegible]ここでもさまざまなクルマのショットをお見せしていますが、ほんの一部に過ぎません。しかし、ここで[illegible]残念ですが、全リストは挙げら[illegible]。もう[illegible]しお待ちください」

オンラインプレイでは、勝つために[illegible]ードだけでなくテクニックを重視？

「はい、と[illegible]スタイルを基本としてレースモードでは、コース内の他プレイヤーのクルマを叩いたり、無理やり押し出して先頭でゴールしても1位にはなれないようにしたりしています。東京のストリートなどでドリフト走行するストリートレーサーのような、速いだけでなく、クールに[illegible]に競いたいと思って[illegible]す」

オンラインプレイでもKudosを稼ぐことはできるのでしょうか？

「オンラインプレイでは、プレイヤーのレベルに応じた、さまざまな方法でのプレイが可能です。また、通常プレイとオンラインプレイの両方で、Kudosによるランキングアタックができます。さらに、ランク上位のプレイヤーデータをダウンロードし、通常プレイでレースもできます。逆に、他プレイヤーに挑戦させるべく、あなたのプレイをアップロードすることも可能です」

USでの発売はいつごろになるでしょうか？

「USでは、今年の年末シーズンには発売できるよう、計画をたてています。皆さんも、そうなるように祈っていてください！」

『2』では、どのようにボイスチャットの特性を利用しますか？

「プレイヤーがレース内容をアレンジしたり、そしてもちろん、レース中に相手を冷やかしたり話しかけたり、といった使いかたがいいと思います。でも、これは開発当初のプランにすぎないので、私たちがオンラインプレイのテストを進めるうちに、もっとたくさんの利用法が考え出されるかもしれません」

日本のファンに向けたメッセージはありますか？

「イギリスのゲームデザイナーにとって、日本でゲームをリリースできるというのは、本当に名誉なことなのです。イギリスで開発されたゲームの多くは、日本の市場では成功していないからです。だから、日本の方々が『ゴッサム』を楽しんでいるということは、私たちにとってじつにすばらしいことなのです。だから、私たちは日本のXboxユーザーに本当に喜んでもらえるゲームを作りたいと思っています。そして最後に……オンラインプレイで会いましょう！」



➡BMW Z4など、最新モデルの追加は、クルマ通にはたまらないはず。

緊急速報!! Urgent news flash!!

名作映画セットで、アクションスターが



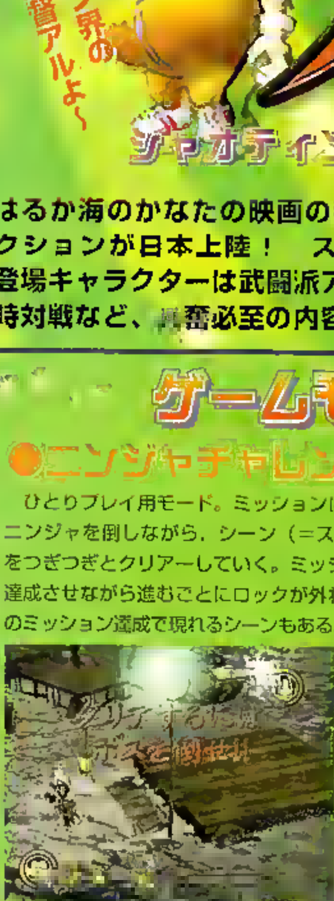
はるか海のかなたの映画の都から、すんごい対戦アクションが日本上陸！　ステージは映画のセット、登場キャラクターは武闘派アクションスター、4人同時対戦など、興奮必至の内容満載でユーザーを直撃!!

タイトル	カンフーパニック		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	はちゃめちゃ対戦アクション
発売日	5月29日発売予定	価格	5500円（税別）
開発	Just Add Monsters	制作者	
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch / 4人
その他	未定		

ゲームモードいっぱい！　楽しさも満載!!

●ニンジャチャレンジ

ひとりプレイ用モード。ミッションに従ってニンジャを倒しながら、シーン（＝ステージ）をつぎつぎとクリアーしていく。ミッションを達成させながら進むごとにロックが外れ、一定のミッション達成で現れるシーンもある。

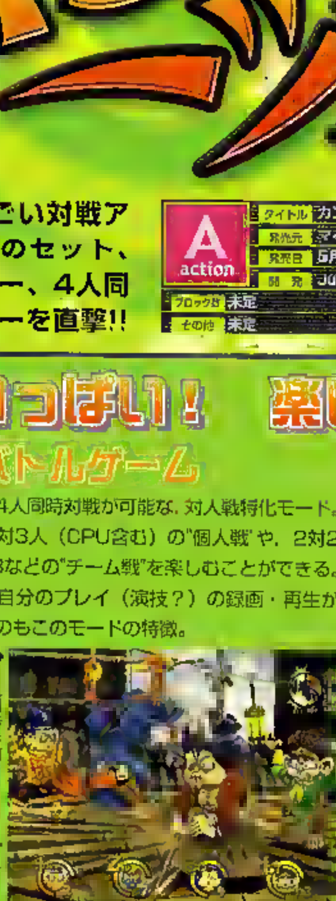


←ミッションの内容を確認しながらバトル！　画面下部の星が3つ以上になると、つぎのシーンへ。

●バトルゲーム

最大4人同時対戦が可能な、対人戦特化モード。ひとり対3人（CPU含む）の"個人戦"や、2対2や1対3などの"チーム戦"を楽しむことができる。また、自分のプレイ（演技？）の録画・再生が可能なのもこのモードの特徴。

→4人同時参加でワイワイプレイ！"はちゃめちゃ対戦"の真骨頂を存分に味わうことができる。



●チャンピオンシップ

最大4人参加可能。6つのセットを舞台に、カンフーチャンピオンの座を賭けたサバイバル戦。

●ミニシリーズ

各キャラがスターへの道を目指して闘う。一定ミッションクリアーでプレイ可能に。

●フリースタイル

CPUキャラを相手に、思う存分練習できる。相手となるキャラも任意に選択可能。

●リハーサル

コンボ、ブロック、ののしり攻撃などの練習をさせてもらえるモード。

※画面は開発中のものです。

大暴れ！ パロディー満載の対戦アクションだぁ！

ウォーターワール

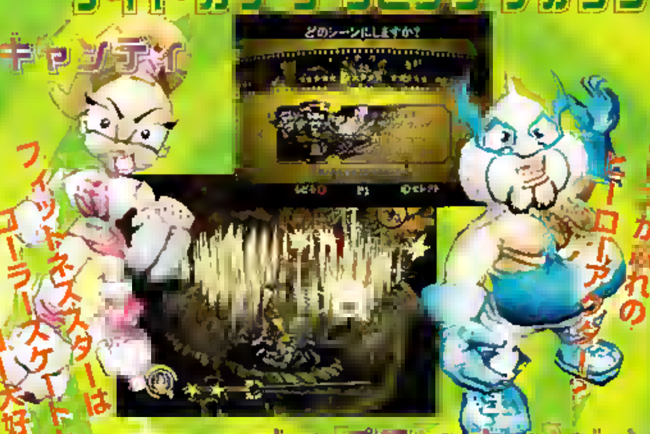


ルーシーキャノン

シュウ マイマイ

曲芸師にして武芸の達人

ナイト オブ ザ リビング フォッグ



キャンディ

フィットネスターはローラースケートとヨーヨーが大好き

プロレスが憧れのヒーローアクター

キャプテン タオントン

パロディーシーン満載！ 4人同時対戦!! ワイワイ楽しむはちゃめちゃアクションの真骨頂

有名映画のセットを舞台に，アクションスターたちが熾烈なバトルを展開。4人同時対戦も可能な，にぎやか格闘アクションだ。ステージは映画のパロディになっているので，映画好きなら思わず"ニンマリ"すること請合いだ。ステージを重ねることで新たな攻撃手段を身につけたり，一定ミッションクリアーでミニゲームやコスチューム増加など，やりこみ要素も満載だ。

"姫さま"武器になる？



➡そうは見えないかもしれないが，コレ"姫さま"。武器として振り回したり，ぶん投げたりなどの攻撃手段に。



⬅⬇バトル中の各種エフェクトもはっちゃめちゃ！全身をドハデに光らせてからくり出す必殺技"SUPER KILL!!"で，華麗なフィニッシュを。

ド！ハデにきめる

のしのし攻撃だ！



⬅特徴的な"のしのし攻撃"。どんな効果や演出なのだろうか？

江頭2:50、アフレコに挑戦！



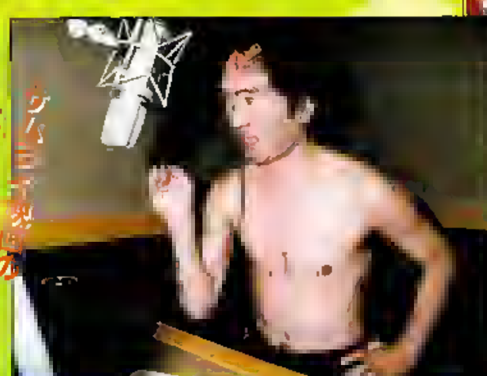
登場キャラのひとり，"飯兵衛＆ハン丸"の声は，タレントの江頭2:50が担当。独特のハイテンションで叫ぶ彼の個性が，どのようにゲーム上に反映されるのだろうか？ もう，いまから期待大！ 下のキメセリフも覚えておけ！ そして，次号，何かが起きてしまうかも……？

サムライの草履はクサくても拙者は強い！



ベテランスター

飯兵衛＆ハン丸

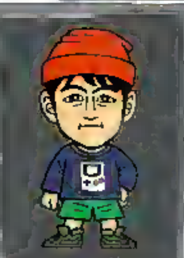


⬆江頭氏のアフレコ風景。声のみの出演なのに，この気合いの入れよう。「このカッコじゃないとテンション上がんないんですよ」ということで，こんなカッコウでのアフレコになったとか。

新作ゲームクロスレビュー

NEW GAME CROSS REVIEW

3月27日～4月24日

発売日	3月27日発売	4月10日発売	4月24日発売
作品	ソウルキャリバーII	ザ・ワイルド・リングス	信長麻雀
			
	ナムコ	マイクロソフト	イーフロンティア
	武器格闘	総合格闘	テーブル
	6800円	6800円	6800円
	アーケード版から進化して、いよいよコンシューマー版が登場。Xboxゲストキャラは、アメコミの人気キャラ"スポーン"。コンシューマーオリジナルモードも充実している3D武器対戦格闘だ。	格闘ファンが夢見るプロレス、総合格闘から空手や相撲など、11種の格闘技を用意。現実ではあり得ない対戦まで可能にした格闘ゲーム。エディット機能で、理想の格闘家作りも楽しめる。	織田信長や武田信玄といった武将が覇権を争った戦国時代を麻雀で再現。信長となって敵を合戦（麻雀）で打ち倒し、天下統一を目指すのだ。キャラデザインは、人気劇画家の池上遼一氏。
批評家			
相沢浩仁  ダーツ、カタン、麻雀など、最近テレビゲーム以外の遊びをゲーム業界の人たちと遊んだ。当然人と遊ぶのがいちばん楽しい。でもすべてがオンラインゲームをめざすのか？　メーカーにとっては中古ソフトや違法コピー対策としても有効だが、大きな落とし穴もある。本誌編集長。	ナムコは格闘アクションを家庭用として進化させるのが本当にうまい。楽しくてカッコよく、そして長めのオープニング。長期間楽しめそうなウェポンマスターモード。家庭用オリジナルキャラ。なによりもXbox版は唯一のD4端子接続により全機種最高の映像が楽しめる。ドットが美しい。	はしばしに往年の非実名系プロレスゲームの名作のテイストを感じさせる、とても丁寧なつくり。豊富な選手とそのエディット機能がうれしい。映像も美しく、とくにダメージを受けたときの表現は本当に痛そうにみえる。水準以上によくまとまっているが、演出などは全体的に地味めだ。	戦国武将と対戦する麻雀ゲームはいままでも存在したが、このソフトはより戦国時代に踏み込んだイカサマも使えるストーリー重視の麻雀で、正直言えばちょっと予想外の内容だった。文字が読みにくい部分もあるものの、全体には強烈な個性で、けっこうマジメにまとめあげられている。
田川ラメ夫  いまだに「DOAX」をプレイしている元編集者&フリーライター。ようやくヒトミ&あやね&リサ&エレナの全水着をヒトミに渡すことができました。コンプリートまで邁進しますので！　ていうかコレのおかげでぜんぜん睡眠時間が足りないんですけど。まだまだ血気さかんな34歳(涙)。	うひょー！　凄まじいまでの完成度とこだわりを感じますな～。流麗なモーション、直感的に楽しめる小気味よい操作感、スキのない各種モード。今作でも容赦なく気色悪い我がヴォルド。文句のつけようがありません。現時点でのナンバー1格闘ゲームだな。買わなきゃウソでしょ。ねぇ？	プロレス&格闘技マニアだったらよくわかるキャラの元ネタっぷりと、豊富すぎるモード&ルール変更&選手数でお腹いっぱいの充実ぶりかと。モーションを活かした結果か、試合がモッサリしてしまったのは痛い。操作にクセはあるけれど、慣れの問題でしょう。エディットはナイスなデキ。	どうも『クロマティ高校』を思い出すのだが(笑)、池上キャラ独特の存在感が薄い印象を受けます。麻雀と戦国時代の融合はなかなかいい感じだし、戦場や武将解説が親切だけど全体的にノンビリ&まったりムード。計略＝積み込みのアイデアは好みが分かれるところ。及第点の仕上がり。
ローリング内沢  近所のおもちゃ屋でゲームソフトを購入。なぜかおもちゃ屋のオジサンが商品といっしょにおはじきをくれました。しかも中途半端に9個だけ。サービスだと思うんですけど、30歳過ぎたこのボクにおはじきをくれるのもどうかと思うんですが、そんな心暖まる早春の出来事でした。	簡単操作で敵をざくざくと斬りつける爽快感が心地よい。適当にボタンを押しているだけで気持ちいいという感覚は大事だと思います。条件付きのミッションをクリアーしていくオリジナルモードも◎。ゲームをやり込めば新しいモードなどが追加されるシステムも、非常にやり込みがいアリ。	オリジナルキャラ作成をはじめ、とにかく細かい設定ができる。異種格闘技シミュレーターとしてはいいかも。操作は複雑ではなく、間合いによってさまざまな技が出たりと比較的と簡単で、初心者でも楽しめる。ただ、肝心の試合部分はテンポが悪く、もったりな印象なのが気になるとこ。	池上遼一氏のイラスト、戦国時代を舞台にしたゲーム構成はテイスト的には◎。各キャラの個性もありセリフもおもしろい。ただ麻雀ゲームとしてはオーソドックス。もう少し対局時のテンポがよければ遊びやすいかも。個性はあるが、それが爆発力につながっていないのが残念なところか。
戸塚伎一  非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。先日、取材で日本マイクロソフト本社に訪れたとき、あることに気づいたので、こっそり報告します。それは、使い捨て用のプラスチックコップ受けに、マイクロソフトのロゴがプリントされていたことです!!　……拍子抜け？	画面の切り替えを含む全体的なゲームテンポのよさが、対戦時の爽快感を引き立てています。ストレス発散のしどころが見つからない人は存分に役立ててください。ミニゲーム要素の強い闘いが満載のウェポンマスターモードは、プレイ時間がズルズルと長引いてしまう"危険"なモードです。	ゲームシステムのベースがプロレスであることの理解と納得。「朝青龍VSボブ・サップ」などの東スポ見出しにときめく心を持っていれば、本作を無邪気に楽しめる資質アリ。豊富な技や多彩な選手エディット機能は、ノリのいい仲間で共有してこそ生きるものなので、友人関係は大切に(笑)。	信長にまつわるさまざまなエピソードを麻雀のルールにのっとって再現しようとする試みは画期的。キャラクターに関しては、池上遼一というよりは野中英次やほりのぶゆきのファンのほうが満足度が高いかも。親にギリギリ言い訳できるほどに充実した歴史資料も含め、きわめて10代向け。
TOTAL POINT	37POINT	27POINT	25POINT

4月24日発売

N.U.D.E.@
Natural Ultimate Digital Experiment



マイクロソフト
同居型コミュニケーションドール
6800円(Xboxボイスコミュニケータ同梱)

Ark社の開発した人型ロボット「P.A.S.S.」のモニターとして、指示どおりに彼女の育成を行う。コミュニケーションは、声による会話形式。合成音声でしゃべる彼女に感情は芽生えるのか？

いろいろな意味で想像していたものとぜんぜん違ったソフト。序盤は言葉を認識させる作業の連続で、ゲーム性は乏しいうえに表情も硬いが、後半になるとだんだんかわいくなってくる。実験的要素が多いこのソフト、本来とは違う遊びかただと思うが、みんなでワイワイとプレイするのも楽しい。

ぅおー、そうきたか！　言葉を覚えこませる序盤のめんどくささを越えると飛躍的におもしろくなりますわ。機械が徐々に生命を吹き込まれていくような過程がよく出ています。何気ない言葉の積み重ねで変化する性格とか、エンターテインたらしめる要素がしっかり表現された1本です。

演出や物語設定など、作り込まれたメタフィクションによる雰囲気作りが秀逸。比較的どんな単語でも認識してくれるが、誤認識が多いのも事実。また「P.A.S.S.」とコミュニケーションが取れるようになるまでの行程がちょっとルーチンワークな感じを受ける部分もアリ。新たな試みとしては◎。

マイクを介してポリゴン美少女に語りかけているうちに、みずからが発声した言語と、それに宿っている意味との関係が揺さぶられるような不思議な感覚を覚えました。次第に人間らしくなっていく「P.A.S.S.」に愛着がわいてくれば、そんなことはどうでもよくなってくるとは思うのですが。

29POINT

BEST PICKS OF THIS MONTH

今月はこれを買え

やはり「キャリバーⅡ」。リンクもいいけれどスポーンはかなりカッコいいですよ(笑)。このためにHDTVを買ってもいいくらいかも？「N.U.D.E.@」は本当に予想外。決して楽しめないわけではないが、カルト的存在になりそう!?

「キャリバーⅡ」はXbox版を買います。コントローラーにこんなにマッチするゲームも珍しいし、なんつって。ナムコ様のジツリキを見せつけられましたよ。「N.U.D.E.@」は想像以上のクセモノなので、買ってみて損はナシかと。今月はこの2本で満腹デース。

「ソウルキャリバーⅡ」は格闘ゲーム初心者でも楽しめる良質作品。またゲームシステム的には好き嫌いが分かれそうだが、「N.U.D.E.@ 」はハマれる人はハマれるはず。作り自体は丁寧です。「ザ・ワイルド・リングス」はシミュレーターとしてはいいかも。

いろんな意味でXboxユーザーらしさを堪能したければ「ソウルキャリバーⅡ」を。D4端子出力のギリヤバな美しさは感動ものです。ハードの独自性にこだわりがなければ「信長麻雀」でマッタリするのもいいでしょう(割高感は否めませんが)。



編集部員一押し

ブリンクス・ザ・タイムスイーパー



■マイクロソフト　■3Dアクション
■6800円　■2002年12月12日発売

「いまさ、スゴいこと思いついたんだけど」。
「ブリンクス」の攻略本を作っていた昨年末。徹夜明けの編集部で(ここ重要)、担当ライターが興奮気味に話しかけてきた。
「ガラクタを撃った直後に時間を止めてさ、それに飛び乗るんだよ。もしかして、桃白白(タオパイパイ)みたいに自分で投げたモノに乗ってビューって飛べるんじゃないか!?」
"桃白白"と言われてピンとこない人は、「ドラゴンボール」を読み直してもらうしかないんだけど、このときはとにかく、わくわくした。

結果から言えば、残念ながら大失敗。①ガラクタを撃つ。②"一時停止"で時間を止める。③時間が止まっている空間の中をガラクタがビューっと……(笑)。そりゃそうだ。弾まで止まっちゃったら、止まってる時間の中で自分も攻撃できないもんね。しかし、一度上がった変なテンションはそうすぐには下がらない。
「いや……ちょっと待って。録画を使うのは？つまり、"ガラクタを撃つ自分"を録画しておいて、再生時にそれと向かい合う形で待つ。飛んできたガラクタにうまく飛び乗れれば！」

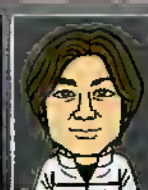
その後、しばらくは第2の実験に時間を費やすことになったわけだけど、答えが気になる人は自分の目で確かめてみてほしい。

実際「ブリンクス」ワールドの時間現象は、ゲームの進行上、じつに都合のいいようにまとめられている。時間操作システムについても、まだまだ遊び足りない面があるのも本音だ。それでも、3D空間でこのような"時間実験の遊び"ができるのはゲームならではだろうし、それこそ「ブリンクス」ならでは、だ。そこには確かに、新しい遊びの発明があるように思う。

アクションゲームとしての正しいバランス、懐かしいリズムも心地いい。すべてのギミック、敵モンスターには必ず明快な攻略法が用意されているため、テクニックを習得していくことで、どんどん効率のいいプレイが可能になる。たとえば、敵が密集している部屋で"一時停止"(10秒間、時間は止まる)。すべての敵に手早くダメージを与えたあと、まだ停止時間に余裕があれば、弾となるガラクタを補充しておく。それでもまだ残っているようなら、一時停止終了後の行動を考え、少しでも有利な位置に移動するなり、カメラで周囲を確認するなりしておけばいい。ムダな時間なんて、1秒もない。

時間が動き出した瞬間、一斉にバタバタと倒れる敵。ひと区切りの時間や場面の中に、どれだけ高密度にアクションを詰め込んでいけるかというストイックなチャレンジと、そのカタルシス。僕はこういうの、大好きですよ。

えんどう



サウンドもおすすめ。エンディング曲とか、本当に爽快です。BLiNXの"i"が小文字ってメッセージ、『NIGHTS』ファンの人は気づいたのかなぁ。

ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍



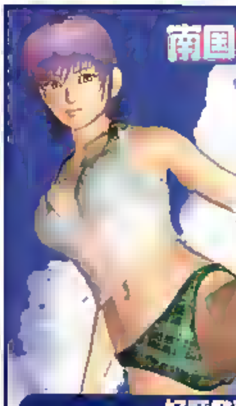
描きおろしイラスト多数！
オリジナルサイドストーリーも収録!!

式神の城 EVOLUTION

【公式設定資料集】

敵配置が一新されたEvo.MODEを完全攻略！　描きおろしイラストはもちろん、前作以降に発表されたカラーイラストもすべて掲載！　オリジナル外伝小説は、8向とニーギの出会い編！

好評発売中　A4判　2200円＋税



南国での過ごしかた、教えます！

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL パーフェクトガイド

「DOAX」を最速攻略！　ビーチバレーの勝利への方程式はもちろん、水着、アイテムも大公開！　クイーンの座は君のものだ！

好評発売中　A5判　1200円＋税



旅のお供に欠かせない！

ANGELIC CONCERT エンジェリック・コンサート

公式ビジュアルファンブック

ビジュアルから攻略まで、ゲームの魅力がいっぱいつまった1冊。PS2&Xbox版両方に完全対応!!　描き下ろしもいっぱい♥

PS2版にも対応!!　好評発売中　A4判　2400円＋税



接続から楽しみかたまで完全ガイド

XBOX LIVE パーフェクトガイド

これからXbox Liveを始める人のために。導入方法やオンラインでの遊びかたをレクチャー。Xbox Live対応ソフトガイドも充実！

4月4日発売予定　A5判　1500円＋税

好評発売中の本

▶ステージ上に散りばめられた全隠し情報を網羅した、唯一の攻略本
O・TO・GI -御伽- オフィシャルガイドブック　A5判　定価1400円＋税

▶難解ステージを完全サポート
ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック　A5判　定価1280円＋税

▶全コースでクレイジーを目指せ！
クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド　A5判　定価1400円＋税

▶エンディングまで導く救済の書
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 3 パーフェクトガイド　A5判　定価1400円＋税

▶全マップ掲載で最終ステージまで迷わない！
JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック　A5判　定価1200円＋税

▶初公開&描き下ろしイラスト満載！
式神の城 公式設定資料集　PS2版にも対応!!　A4判　定価2400円＋税

▶GIジョッキーとなるための情報満載！
ジョッキーズロード パーフェクトガイド　A5判　定価1400円＋税

▶レースを勝ち抜くためのポイント&データ満載！
segaGT 2002 パーフェクトガイド　A5判　定価1400円＋税

▶全20ミッションを完全攻略!!
OOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック　A5判　定価1380円＋税

▶連続技も隠しコスチュームもこれ1冊で
DEAD OR ALIVE 3 ガイドブック　A5判　定価1000円＋税

▶ゲームの余韻に浸りたいあなたに……
トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック　A4判　定価2400円＋税

▶ビストロのすべてがここに！
ビストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック　A4判　定価2400円＋税

▶全ステージ・全メダルを完全マップ攻略！
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー パーフェクトガイド　A5判　定価1280円＋税

▶惑星ヘイローで戦い抜く術を徹底指南!!
HALO ヘイロー サバイバルガイドブック　A5判　定価1400円＋税

▶チェイスとガンファイト！　ふたつのモードを完全攻略!!
マキシマムチェイス パーフェクトガイド　A5判　定価1400円＋税

▶『叢』のすべてを解き明かす!!
叢 -MURAKUMO- オフィシャルガイドブック　A5判　定価1400円＋税

▶全コース1位奪取をナビゲート！
ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック　A5判　定価1400円＋税

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先：アスキーストア　電話03・3499・9300/FAX03・3499・3990　E-mail：cs@ascii-store.com　http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先：株式会社エンターブレイン　〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　電話03・5433・7850（営業局）


WEEKLY ファミ通
4/11号
好評発売中
特別定価350円
ファイナルファンタジーX-2
真・三國無双3
ソウルキャリバーII
太鼓の達人
攻略小冊子
第2次スーパーロボット大戦α
© 2003 SUSUMU MATSUSHITA COMPANY
4/18号は、4月4日(金)発売!


FAMITSU PS2
I·CHI·O·SHI SOFT
攻略快調!
CHAOS LEGION
カオスレギオン
ファイナルファンタジーX-2
「鬼武者」最新作の全貌に迫る!
ナムコの新作タイトルをまとめてお届け!!
ドキッ! 新作だらけのナムコ祭り
ファミ通PS2
4月11日号
好評発売中
特別定価520円
©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.


ファミ通キューブ+アドバンス
5月号
絶賛発売中!!
特別定価590円
豪華付録
ポケモン ルビー・サファイア
新学期準備号
文房具セット
スケジュール帳!
名前シール!
スケジュールシール!
シャーペン!
消しゴム!
攻略
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣
ロックマンエグゼ トランスミッションほか


月刊アルカディア
COIN OPED VIDEOGAME MAGAZINE
ARCADIA
5月号(no.36)
定価650円(税込み)
絶賛発売中!!
SUPER BATTLE OPERA
イチ早く、闘劇本戦
リポートを掲載!
GUILTY GEAR XX #RELOAD
http://www.arcadiamagazine.com/


噂のテレビゲーム情報満載のDVDビデオマガジン!
DVD VIDEO
ファミ通Wave!
vol.31
定価980円
カモメ団ユウナ! ボイスで登場!!
FINAL FANTASY X-2
DVD視覚的大攻略!!
DEAD OR ALIVE
Xtreme beach volleyball
真・三國無双3
大好評!
全国書店にて大好評発売中!!


ファミ通の攻略本!!
ファイナルファンタジーX-2
オフィシャルガイドブック
好評発売中/A5判/本体1000円
デビル メイ クライ2
公式ガイドブック
オペレーターズサイド
公式ガイドブック
テイルズ オブ ディスティニー2
オフィシャルガイドブック
http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

38ページ超特大攻略!!

SOULCALIBUR II



攻略第1回目となる今回は、勝つために知っておかねばならない基本を中心に解説していく。システムやデフォルトキャラクター15名の特徴、動かしかたを理解し、状況にあわせた闘いかたを実践するべし！

タイトル	ソウルキャリバーII		
発売元	ナムコ	ジャンル	武器格闘
発売日	発売中（3月27日）	価格	6800円（税別）
開発	ナムコ	制作者	プロデューサー：世取山宏明
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch HDTV 2人
その他	D4端子対応		

隠しキャラクターの出しかたは？

隠しキャラクターとして登場するのが、ソフィーティア、シャレード、吉光、セルバンテス、ソン・ミナの5人。それぞれシリーズで人気の高いキャラクターたちだけに、ファンも納得の顔ぶれがそろった。さて、気になるのは隠しキャラクターたちの出しかた。そのカギは、ウェポンマスターモードにある。これを進めていくことで条件を満たし、隠しキャラクターが増えていくというわけだ。今回のウェポンマスターモード攻略を参考に、全員を出現させよう！

祝！ 開発終了記念インタビュー！ シリーズの古参メンバーを直撃！



3月に入っても開発を続けていたというタイトなスケジュールを乗り切り、少々お疲れ気味の開発チーム。そんななか，中心人物といえるおふたりに登場いただき，いろいろとお話を伺った。

チーフプログラマー　二村忍（写真右）
1991年ナムコ入社。初代「ソウルエッジ」の立ち上げから参加している最古参メンバーのひとり。プログラマーでありながら，企画にも参加する熱血漢。

プログラマー　腰越隆司（写真左）
1994年ナムコ入社。二村氏のすぐあとにチームに参加。チーフの要求にきっちり答える，職人気質のプログラマー。

――3機種同時発売ということで、いろいろとご苦労が絶えなかったと思いますが，いかがですか？

二村　最初に3機種同時発売，3月中の発売を目指すと言われたときに，正直これはムリだろうと思いました。実際開発がスタートしても，終盤ギリギリまでは厳しいと考えていたぐらいです。私以外のプログラマーを誉めてくださいと言うしかないですね（笑）。

腰越　それに，いろんなハードで遊べることをウリにしているゲームは，グラフィック性能やメモリー機能など，ハード性能の低いほうに合わせて作るのがふつうだと思うんです。でも，このソフトはそんな作りかたをしていません。

二村　そんな低い志で作ったゲームが，お客様の心を打つことができるのか？　打ちませんよね！　そんなわけで，我々が考える"理想"の表現が難しい場合は，プログラムで工夫をして，性能の底上げを行っています。この作業が意外と多くて，辛かったですね。

腰越　それに，この作業は3機種同じチームでやっています。3チームでやったわけじゃないので，ほんとに休みナシでした（笑）。

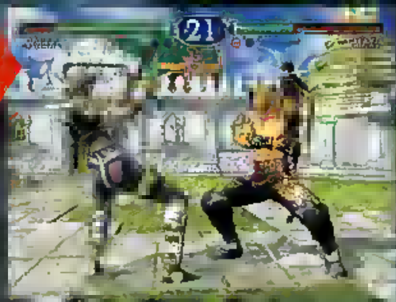
二村　そんな時間がないなか，伝統として，家庭用ならではのモードを入れるのはお約束ということで……。まさに自分で自分の首を絞めているような感じでしたね（笑）。

腰越　そもそも「ソウルキャリバー」シリーズは，対戦するということのおもしろさについて，いちばん自信を持っているんです。その部分を感じてもらえるようなオリジナルモードにしょ

システムの基礎知識を身に付け、キャラクターの基本戦術を把握せよ！さらにウェポンマスターモードも攻略！

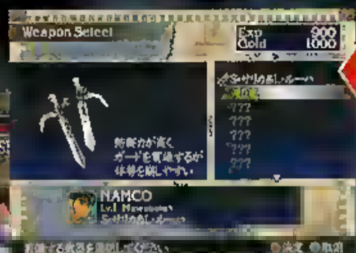
勝敗に直結する重要なポイントが、システムを把握しているか、否かということ。とくに『ソウルキャリバーⅡ』は縦切り、横切り、8WAY RUNといった、独特のシステム群が多く存在しているため、ここをおろそかにすると致命傷になりかねない。そこで、今号はこの基本システムを詳しく解説し、勝つための基本を徹底指南していく。もちろん、各キャラクターの詳細攻略も掲載し、技表も完全掲載するぞ。さらに、ウェポンマスターモードも攻略するという豪華38ページでお届けだ！

システムは22ページへ



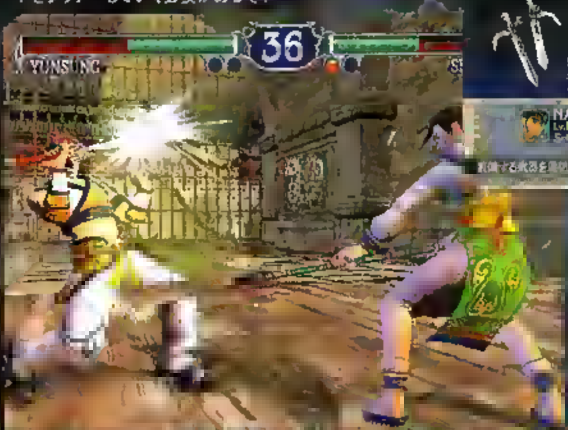
➡縦切り、横切り、8WAY RUNはもちろん、起き上がりやソウルチャージ、壁際の攻防など、勝つための要素を凝縮して解説！

ウェポンマスターモードは56ページへ



⬅今回はチャプター6までを徹底攻略。どうすれば効率よくクリアーしていけるのか、秘訣を伝授。

⬇隠しキャラクターを出現させるには、ウェポンマスターモードをクリアーしていく必要があるぞ！





⬆今回の攻略を熟読すれば、必ずやこのように、勝利の美酒に酔いしれることができるはず！

キャラ攻略INDEX

うというのが、基本コンセプトとしてありました。

二村　それに、基本的にお客様はひとりのキャラクターでプレイすると思うんですけど、あるキャラクターでは困難なミッションも、ふだん食わず嫌いしていたキャラクターを使うと、簡単にクリアーできたりするんですね。これをきっかけにいろんなキャラクターを使っていただけるようになれば、ゲームのおもしろさが2倍にも3倍にもなると思います。

Xboxならではのお楽しみ スポーン参戦！

――Xboxのゲストキャラにはスポーンが登場しますね。

二村　スポーンは空を飛んで移動、ビームを発射など、かなり特殊な動きをします。このキャラクターでソフトのポテンシャルの高さを感じていただけるとうれしいですね。新たな3D格闘ゲームの可能性をも感じさせてくれますよ。これだけカッコよく作れば、スポーンを知らないお客様にも魅力を感じていただけると、自信をもって言えますね。

――スポーンの製作には、いろいろと苦労されたことも多いかと思いますが……。

二村　おかげさまで、すばらしいと高い評価をいただけました。とくにスポーンの動きを絶賛していただけたのはうれしかったですね。モーションの担当者は、輸入されたコミックをたくさん購入して研究していましたから。その結晶とも言えるのが、Ⓐ+Ⓒの正面投げで、スポーンが投げた相手の上に乗るポーズ。両腕を広げてしゃがみこむ姿が、アメコミちっくでカッコイイ！私には、この数フレームに担当者の魂が凝縮されているように見えます（笑）。コミックのワンシーンを抜き取ったような感じに仕上がりました。

腰越　また、XboxはD4端子モニターに対応しています。このモニターでプレイすると、背景や肌の質感の違いに驚きますよ。

二村　とくに女性キャラはより美しく見えます（笑）。

――それでは、最後に注目してほしい部分があれば、ぜひ。

腰越　そうですね、このゲームはシームレスで動きを滑らかにしているんです。だから、動きになんの違和感も感じないことを、いちばん注目してほしいですね。僕らががんばればがんばるほど、誰も何も感じてもらえないのかもしれないですけど（笑）。グラフィックが大幅に進歩しているのは当然のことじゃないですか。だから、うちは動きでも勝負。やられたときのモーションも、状況に合わせてプログラムされているので、同じモーションになることはほとんどないですよ。

二村　僕はプレイヤーの操作感の気持ちよさを追求した作りを感じていただければうれしいです。プレイヤーにストレスを与えないために、いろんな工夫をしています。そうですね、ほかのゲームをプレイしたあとに『ソウルキャリバーⅡ』をプレイしていただければ、その違いがわかるかも（笑）。ぜひ、プレイしてみてください！

剣と魂が支配する世界への入門書

基本システム解説

『ソウルキャリバーII』に搭載された各種のゲームシステムを解説！　まずは基本をしっかり覚えるべし!!

Game System Index

縦斬り・横斬り・走りの関係

　さまざまな武器を使って闘いをくり広げていく『ソウルキャリバーII』には、多彩な攻撃に防御方法、特殊な動作など、既存の3D対戦格闘の枠に収まらない独特なゲームシステムが非常に多い。その中でも武器格闘ならではと呼べるのが、縦斬り攻撃と横斬り攻撃、自由に移動可能な8WAY RUNによって構築された"縦・横・走"の三すくみの関係だ。

　それぞれ動作には"縦斬りは横斬りに勝り、横斬りは8WAY RUNに強く、8WAY RUNは縦斬りの攻撃を避ける"といった特徴を持っており、この相対的なつながりが本作における基本概念。まずはこの関係をきちんと理解することが、ゲームを理解する第一歩となっていく。

縦は横に打ち勝つ

横は走を止める

走は縦を避ける



縦斬り

Ⓑボタンの縦斬りに代表される縦斬り属性の技は、横斬り属性の技を潰す特性を持っているが走りに対して弱い。



横斬り

Ⓐボタンの横斬りに代表される横斬り属性の技は、8WAY RUNを抑制可能な効果を持っているが縦斬りに弱い。



走り(8WAY RUN)

8WAY RUNは縦斬り属性の技を回避可能だが、横斬り属性の技で簡単に止められてしまう欠点を持っている。



←ガードインパクトなど独特のシステムが多い。



←ほとんどのキャラがなにかしらの構えを持つ。

縦斬りvs横斬り

　縦斬りと横斬りがほとんど同じタイミングで交差した場合は、縦斬りが横斬りを一方的に潰して勝つことが可能（縦斬りが遅くても、横斬りに勝つケースも）。とはいえ、これを対戦中に狙って発生させること自体が非常に難しいのも事実だ。この関係は、あくまでも基本概念として頭の片隅で覚えておくに止めよう。





↑個々の技が持つ攻撃判定の持続時間は意外に短いため、判定持続が長い技以外ではほとんど発生しない。

横斬りvs走り

　横斬りは縦斬りに比べて攻撃範囲が広く、8WAY RUNを容易に止める手段として有効。ただし横斬りには回転方向といったものが存在しているため、8WAY RUNの方向によっては回避されてしまう場合もある。また、横斬りの多くは上段判定なために"走り→しゃがみガード"で対処されやすいので十分に注意しておこう。





↑8WAY RUNに対しては、横斬りで動きを止めるのが基本となる。中でも数少ない中段横斬りはかなり強い。

走りvs縦斬り

　8WAY RUNは移動動作であるのと同時に、攻撃範囲が狭い縦斬りに対して有効な回避手段でもある。縦斬りの多くは中段判定なうえに発生が速い傾向にあるため、不利な状況下での有効な手だてが非常に少ない。こういった局面では、斜め前方への8WAY RUNで回避しての反撃が、もっとも有効な手段となっていく。





↑不利な局面ではガードで耐えるだけでなく、相手の縦斬りを予測して8WAY RUNでの回避が有効。

攻撃の相殺について

　お互いの技どうしがかち合った場合は、相打ちとならずに相殺と呼ばれる特殊な効果が発生する。この際に重要な要素となるのが、各技ごとに設定された縦・横属性。お互いがくり出した技の属性に応じて、3種類の相殺効果が発生していく仕組みとなっているのだ。ちなみにⓀボタンのキック技に関しても、縦・横属性のいずれかが設定されている。



←お互いの攻撃どおしがタイミングよく重なった場合は、相打ちにはならずに……。



➡技の持つ属性に応じた相殺効果が発生するので、これにすばやく対処していこう。

攻撃相殺の種類と特徴



縦横相殺

縦×横属性によって発生する相殺で、縦斬り側有利。[illegible]攻撃範囲なら相殺カウンターとなる



同属相殺

縦×縦属性、横×横属性で発生していく相殺は、お互いによろけて同時に行動可能となる



投げ相殺

投げ×[illegible]属性で発生する相殺は打撃を出した側が不利で、打撃がカウンターヒット

コマンドはすべてキャラクターが右向きのものです。⇨は短くその方向に入力することを、➡はその方向を押しっぱなしで入力することを表します。☆は方向パッドをいったんニュートラルに戻すことを表します。Ⓐはすばやいボタンの入力、🅐は押しっぱなしの入力(ホールド入力)です。ⓚⓑなど、小さいコマンドが表記されているものは、通常よりもすばやく入力(スライド入力)します。

立ちガードを崩す基本手段

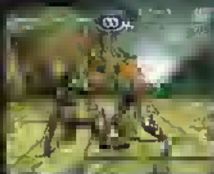
投げ&投げ抜け

ガードを崩す投げ技のシステムを理解して、効果的な択一攻撃を仕掛けていこう

基本投げにはⒶ+ⒼとⒷ+Ⓖのふたつあり、どの方向から相手に対して投げを決めたかによって、正面・左右・背後の投げを決定。正面投げはコマンドに対応した2種類だが、左右・背後投げはどちらのコマンドでも同一の投げとなる。基本的に投げ技は上段判定だが、一部の攻撃判定を持つ打撃投げの中には下段判定も存在。複雑な入力を必要とするコマンド投げ、連続入力する投げ連繋などもある。



⬅基本の正面投げはⒶ+ⒼとⒷ+Ⓖの2種類。ほかにキャラ固有の投げ技も意外に多い。



⬅基本的に投げ技はしゃがみガードで回避が可能。打撃投げはガードして防げる。

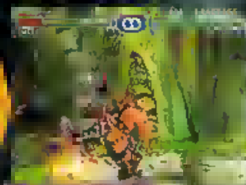
投げ抜けの基本的な仕組み



Ⓐ・Ⓖに対して



投げ抜け成功



投げ抜け失敗

ガードを崩す手段として有効な投げ技だが、投げ技に対応した抜けコマンド入力での回避も可能。基本投げであれば、Ⓐ+Ⓖの投げはⒶボタン、Ⓑ+ⒼならⒷボタンを投げ成立の直後に入力すれば投げ抜けが成立する仕組み。各キャラの固有投げにも対応した抜けコマンドが存在する。

基本投げの変化と種類



正面投げ

⬆相手の正面から基本投げを決めた場合に発生する投げ技。ダメージ以外にも投げ抜けコマンドが違う。



左・右投げ

⬆相手の側面からの基本投げ。方向で投げ技が変化するが、投げ抜けは投げたコマンドに対応している。



背後投げ

⬆相手の背後からの基本投げで、原則的に投げ抜けできない（ヴォルド、アスタロスは投げ抜け可）。

ガード投げ抜けとは？

ガード投げ抜けとは、Ⓖボタンを押した状態で投げ抜け入力を受け付けることを利用した防御テクニックの俗称。入力方法は簡単で、Ⓖボタンでガード中に投げ抜けしたいボタンを連打するだけでいい。ただし、基本的にⒶとⒷの投げ抜けコマンドを同時に成立させることはできず、どちらか一方だけコマンド入力を受け付けている点に注意しよう。



⬅ガード投げ抜けであってもⒶとⒷのコマンドは両立させることは不可能。



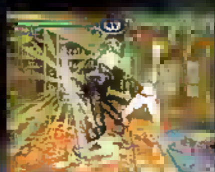
➡打撃投げの中にも、投げ抜け可能な技がいくつかは存在している。

不利を有利に変えていく

ガードインパクト

[illegible]システム[illegible]身につけて、一発逆転を狙っていこう。

もっとも特徴的なシステムと呼べるガードインパクトとは、相手の攻撃判定を取って返す"当て身"を進化させた防御方法。その種類は上・中段の攻撃を弾き返す"弾き"と、中・下段の攻撃を受け流す"捌き"の2種類。それぞれ判定とタイミングが合えば、派手なエフェクトとともに相手は一定時間のガード&攻撃不能な状態となる。このあいだ、インパクトされた側はガードインパクト入力のみ可能。



⬅ガードインパクト成立で相手がよろけるので、一方的に攻撃を仕掛けていける。



➡投げ抜けについても対応したガードインパクトであれば、取ることができる。

ガードインパクト操作



上・中段弾き ⇨+Ⓖ

上・中段の攻撃を弾き返して、お互いの間合いを離す効果を持ったガードインパクト。捌きに比べて、相手の行動不能な時間は若干短い。また、同様の効果を持った固有技も多い。



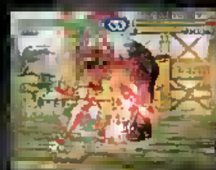
中・下段捌き ⇦+Ⓖ

中・下段判定の攻撃を受け流して、相手の側面を取る効果を持つガードインパクト。弾きに比べると、お互いの間合いが近くて硬化時間も長め。その場からの投げ技なども狙える。

ガードインパクト後の攻防

攻撃側の選択肢

ガードインパクトに成功した側は、相手を一方的に攻めていくことが可能。基本的には行動不能中にヒットする発生の速いⒷなどの浮かせ技から、空中コンボを狙っていくのがセオリーとなる。しかし、相手側に最速のガードインパクト返しを出された場合、これらは無力化されてしまう点に注意！　それを想定した発生の遅い技も用意しておくといい。



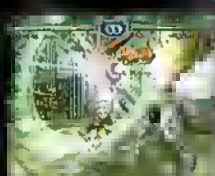
⬅ガードインパクト後は、発生の速い技による追撃を狙っていくのが基本となる。



⬅インパクト返しに対しては、タイミングをずらすか、発生の遅い技で対処しよう。

防御側の選択肢

ガードインパクトをされた側の選択は、ガードインパクト返しorガードのふたつ。ガードインパクト返しとは、よろけモーションの後半に入力可能なキャンセルガードインパクトのことで、追撃の発生の速い技を逆にガードインパクトで返せる。後者は裏の選択肢に対しての防御方法で、最速タイミングで出された発生の速い技はヒットしてしまう。



⬅インパクトされたらよろけモーションをキャンセルしてのインパクト返しが基本だ。



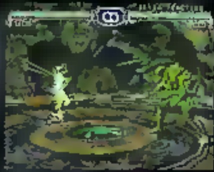
⬅相手が遅めの技を重ねてくると読んだら、あえてガードで対応していくことになる。

武器に魂を込めて強化せよ

ソウルチャージ

攻撃ボタン3つ同時押しで[illegible]動する追加効果を利用して、技を強化していこう!

攻撃を強化するソウルチャージは、チャージした時間に応じてレベルが3段階に変化。チャージレベルがアップするほどに、強力な追加効果を得られる(右図参照)。この効果時間はチャージした時間に比例して長くなるが、両者の攻撃ガードorヒット時で効果が切れる。チャージレベルの調整するには、ガード入力で溜めモーションをキャンセルする、"Ⓖキャンセル"で任意に調整することができる。


←チャージモーション中も移動していけるため、走りながら溜めることが可能だ。


➡一部のキャラはチャージ中のみ出せる特殊技を持っている。技表をチェックしてみよう。

ソウルチャージの効果

チャージ効果① ブレイクレベルの上昇	特定の技に設定されたブレイクレベルが上昇。これによってガードブレイクやガード不能などの効果がつく。
チャージ効果② カウンター効果の付加	レベルB以上になると、カウンター効果を付加。最大チャージのレベルAではバックダッシュカウンターに。
チャージ効果③ 8WAY RUN技の変化	モーション中は8WAY RUNからの走り技を出せず、移動中であっても移動入力方向に対応した技が出る。

ソウルチャージの流れと仕組み

キャンセルのみ / 攻撃入力可能

ソウルチャージLv.1 / ソウルチャージLv.2 / ソウルチャージLv.3

黄色エフェクト


黄色のエフェクトがついて、ブレイクレベルが+1される。一部の技にガードブレイク効果がつくが、攻撃ダメージに関しての補正は一切ない。

緑色エフェクト

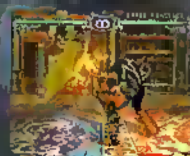

緑色のエフェクトがついて、ブレイクレベルが+2される。ランカウンターと同様のカウンター効果&一部の技にガードブレイク効果がつく。

青色エフェクト


青色のエフェクトでブレイクレベル+3となり、バックダッシュカウンター効果&一部の技にガードブレイクorガード不能効果付加される。

チャージキャンセルとは?

ソウルチャージキャンセルとは、ソウルチャージの入力によって技の硬直時間を軽減していく特殊な入力テクニックのこと。具体的な入力方法としては、技を出したあとにソウルチャージ入力→Ⓖキャンセルといった一連の操作で技の硬直モーションをキャンセルすることが可能。ただし、ソウルチャージキャンセルに対応しているのは、一部キャラが持つ特定技のみなので捜してみよう。


←技がヒットorガードしたあとにソウルチャージをタイミングよく入力。


➡対応している技であれば、硬化モーションをキャンセルできるぞ!

状態変化の見極めが重要

ヒット状況&効果

ヒット&ガードの状況によって変化する、さまざまなヒット効果を理解しよう

本作では技のヒット状況によるダメージ補正が細かく設定されており、その状況に応じてヒット効果が変化する。中でも代表的なのが、アタックカウンター時に特殊なヒット効果を誘発する技。これらは相殺カウンターとバックダッシュカウンター時も同じ効果が得られる。また、立ちとしゃがみ状態、正面と背後で異なったヒット効果を得るケースも多いので、使用キャラの技をチェックしよう。


←攻撃へのカウンターに加え、バックダッシュ中もヒット効果が変化していく。


←背後ヒットのみダウンしたり、しゃがみで特殊なヒット効果となる技も多い。

ヒット状況によるダメージ補正

ヒット状況	補正値	備考
アタックカウンター	×1.20	打撃技で相手の技を潰して攻撃ヒット時
相殺カウンター	×1.15	相殺時に片方の攻撃がヒット時
ランカウンター	×1.15	8WAY RUNの前、横方向移動中への攻撃ヒット時
サイドステップカウンター	×1.18	奥、手前のステップ中への攻撃ヒット時
バックダッシュカウンター	×1.40	8WAY RUNの後ろ方向移動中への攻撃ヒット時
ガード中ヒット	×0.90	立ちガード中の下段、しゃがみガード中の中段ヒット時
しゃがみ中ヒット	×1.07	しゃがみ状態への攻撃ヒット時(ガード時は複合)
空中ヒット	×0.70	2発目は0.6倍、3発目から0.5倍
ダウン中ヒット(仰向け)	×0.70	仰向けダウン中に追い討ち攻撃ヒット時
ダウン中ヒット(うつ伏せ)	×0.75	うつ伏せダウン中に追い討ち攻撃ヒット時
側面ヒット	×1.05	側面からの攻撃ヒット時(ほかの補正と複合可能)
背後ヒット	×1.10	背後からの攻撃ヒット時(ほかの補正と複合可能)

カウンターは色で判断

特殊なヒット効果を誘発するアタック&バックダッシュカウンターは、ヒットエフェクトが赤色かどうかで判別していくこと。

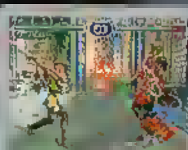

←カウンター時のみ、連続ヒットや崩れを誘発する技では判断が重要だ。

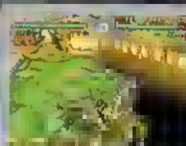
おもなヒット効果一覧

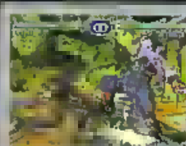

よろけ
腹を抱えて、ゆっくりダウンするヒット効果。ボタンを連打することでよ[illegible]回復が可能。


崩れ
ゆっくりと倒れ込むヒット効果。回復不能モーション前半に浮かがヒ[illegible]する。


強制しゃがみ
強制的にしゃがみ状態となるガード&ヒット効果で、これを知らないと思わぬ技が暴発する。


スピンやられ
[illegible]字どおりにその場で[illegible]ンするヒット効果。ダウンこそしないが、[illegible]は追[illegible]能


のけぞり
[illegible]元をすくわれるような[illegible]ット効果。ダウンしないにもかかわらずリ[illegible]ア[illegible]する


ガードブレイク
[illegible]を崩して、よろめかせるヒット効果。よ[illegible]中はガードインパクト[illegible]

リングアウトを回避しよう
空中&姿勢制御

[illegible]のダメー[illegible]に加え、リングアウト[illegible]可能な重要シス[illegible]

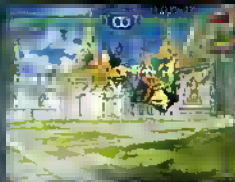
浮かせ技からの追撃やジャンプ中など、空中にいる状態で攻撃を受けた際に移動入力で空中制御ができる。これをうまく利用していけば、空中コンボによるダメージの軽減はもちろんのこと、リングアウトなどの回避も可能。基本的な空中制御の方向としては、空中コンボなら相手から距離を取れる斜め後ろ方向への入力がセオリー。リング際については、相手(フィールド)方向へ入力すれば、リングアウトを回避しやすくできる。

また、空中制御をしているあいだは入力方向によって、キャラの姿勢を制御することも可能。首尾よく足を下方向に向けられれば、専用の受け身を取ることもできる。

姿勢制御の受け身

空中制御可能な状態であれば、足が下方向を向くように姿勢を制御することで、着地際にⒼ押しでダウン状態を回避できる。


←着地成功時は起き上がりの場合と同じく、しゃがみ状態になっている。


←ヒット数が多い空中コンボは、空中制御での回避が可能となるぞ。


←リング際では、フィールドのある方向へ制御すれば落ちづらくなる。

ダウンを回避して戦線復帰
ダウン受け身

[illegible]況であ[illegible]ダウン[illegible]態をす[illegible]して[illegible]手につけ入る隙を[illegible]!

立ち状態やダウン中などの状態を問わず、攻撃がヒットした際に発生するダウンは一部の例外を除いて受け身による回避が可能。これは崩れや叩きつけ、吹き飛ばしなどのヒット効果でも同じ扱いで、ダウン際にⒼボタンを押すことにより受け身を取っていける。

ところがいわゆる"浮かせ技"と空中コンボ後は話が変わってくる。というのも浮かせ技ヒット後は追撃をせずとも受け身が取れず、一定時間は一切の起き上がり操作を受け付けない状態。空中で追撃がヒット(叩きつける技以外)した場合は、着地と同時に起き上がり操作が可能。このダウン中への追い討ち後は受け身が取れる。


←Ⓖ+移動入力で、後ろ方向以外に受け身の方向制御をしていける。


➡ダウンする各種投げ技は、原則的に受け身を取ることができない。

受け身不能な状態


↑原則的に浮かせ技がヒットしたあとは、受け身が不能な状態になる。ただし、例外的に姿勢制御を使った受け身であれば、取ることができる。

一瞬の判断が明暗を分ける
壁受け身

リング[illegible]と違ってリングアウトこそしないが、[illegible]けで安心する[illegible]た

対戦フィールドの種類によっては、リングアウトに加えて壁が存在するステージもある。一見すると壁はリングアウトしないための安全な存在にも思えるが、実際には"壁やられ"といった状態を引き起こす危険なもの。この壁やられは吹き飛ばしや浮かせなどの空中制御が不能な状態で、その軌道が壁に遮られると発生。実際は壁にかなり接近していないと発生しないとはいえ、壁ダメージと壁やられ状態への追い討ちを狙うことができる。

追い討ち可能な壁やられについては、2種類の受け身を取ることが可能。追い討ちを回避しやすくなるのはもちろん、受け身を取ることでダウンせずに復帰可能だ。

壁受け身操作



横転受け身	壁やられ中⇧or⇩

壁やられ発生後に入力した方向へ横転移動する壁受け身。基本的に無敵時間がなく、移動中はガード入力も受け付けていない。



前転受け身	壁やられ中⇨

空中での壁やられ発生後に入力すると、着地までの落下スピードが上がっていく壁受け身。着地後は前方へと前転していく。


←壁に近い状態で発生条件を満たす技がヒットすると壁やられ発生。


←受け身を取らなかった場合は、ずり落ちてからダウン状態となる。

ダウン状態から復帰せよ!
起き上がり

対戦の勝敗を大きく左右していく、ダウン後の起き上がり操作を覚えていこう。

対人戦時に、空中コンボなどの受け身が取れない状況で重要なポイントとなってくるのがダウン状態からの起き上がり。起き上がり操作の基本となるのは、画面手前or奥への横転+起き上がり。ダウン状態への追い討ち&起き攻めになる縦斬りが回避可能で、仮に横斬り下段の追い討ちがヒットしても受け身で仕切り直していける。

体力が残り少ない場合や横転で回避できない手痛い追い討ちに対しては、その場起き上がりで対処。ただし、これを読まれると起き上がり際に一方的な2択を迫られることにもなる。お互いの状況をよく判断して、ほかの起き上がり行動とうまく使い分けていこう。

起き上がり操作一覧

その場起き上がり	ダウン中Ⓖ


←Ⓖボタンのみを押せば、その場で起き上がる。起き上がり際に注意。

前・後転起き上がり	ダウン中⇨or⇦

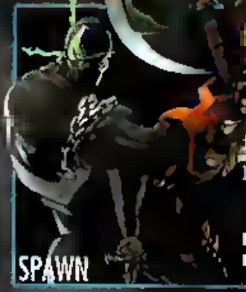

←間合いが遠いなら後転起き上がりが安定。特定の追い討ちも回避可能。

横転	ダウン中⇧or⇩


←もっとも安定度の高い起き上がり動作で、入力方向へと移動していく。

起き上がり攻撃	ダウン中ⒶorⒷorⓀ


←攻撃ボタンのみで立ち途中、⇩+攻撃ボタンでしゃがみ中の技が出る。



地獄からの使者

スポーン

地獄の支配者マルボルギアによって、地獄の戦士として蘇った"スポーン"。彼がソウルエッジを求め、未来から送り込まれてきた！

■流派：固定なし ■年齢：31歳 ■出身：アメリカ合衆国／デトロイト
■身長：190cm ■体重：160kg以上 ■武器名：アゴニー

SPAWN

特徴 ダークパワーを見せつける！

スポーンが手にしているのは、マントを変形させた片手斧。この一風変わった武器を、まるで手足のように器用に扱い攻撃をくり出していくぞ。さらに人知を越えた闇の力での攻撃もある。彼が地獄の戦士である一面を垣間見ることができるだろう。



↑重たそうな片手斧を曲芸師のように扱い、攻撃をくり出すのだ！

固有技 変幻自在の戦斧の舞

スポーンの攻撃は基本的にリーチの短い技が多い。その中からリーチのある技や踏み込んで攻撃する技を見つけ、攻撃の起点としていこう。

スポーンの特徴でもあるダークパワーを駆使した攻撃も見逃せないぞ。レビテーションを使った空中からの攻撃は、相手を翻弄させるだろう。

ハンティングクライ

⇨⇨ⒶⒷ



↑スポーンの中でとくにリーチのある攻撃。中距離のけん制にしよう。

デスハーバンガー

⇦⇦Ⓐ



↑踏み込みながら下段を攻撃する。中距離からの有効な下段攻撃だ。

レスリミッター

⇧or⇩Ⓐ(ホールド可)



↑横振りのガード不能攻撃。起き上がりなどに重ねて、ヒットを狙おう。

ブラックサイクロン

⇦Ⓑ.Ⓐ



↑縦斬りの中段攻撃から横斬りの下段攻撃の連携技。発生は遅いが、この連繋は効果的。

ネクロブラスト

⇦Ⓐ+Ⓑ



↑ダークパワーの飛び道具。ボタン押しっぱなしでガード不能にも。

ダークディード～レビテーション

⇨ⒶⒷ.Ⓑ+Ⓚ



↑リーチはないので、接近戦で使っていこう。

↑2発目も上段攻撃なので、かわされやすいかも

↑最後は空中浮遊。ここから攻撃の幅を広げよう。

戦術 投げとレビテーションを使いこなせ！

接近戦を制しろ

基本的にリーチが短めなので、接近戦が要求される。接近戦でオススメするのが⇧Ⓐの技。地味な横斬りだが、カウンターヒットで倒れ込むのだ。レビテーションに移行できる⇨ⒶⒷ.Ⓑ+Ⓚも使っていこう。中間距離では、⇦⇦Ⓐの下段攻撃がオススメ。この技のあとはしゃがみ状態になるので、そこから立ち途中Ⓑや立ち途中ⒶⒶなどが使いやすいからだ。



↑レビテーションに移行する連繋を混ぜてみよう。



↑中距離からは、⇦⇦Ⓐが非常に有効。技後はしゃがみ状態になるので注意。



→地味だが強い、⇧Ⓐ攻撃。カウンターが狙いだ。



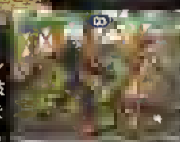
→しゃがみ状態からは、立ち途中ⒶⒶの上下段の連繋がよくヒットするぞ。

レビテーションを使え

スポーンの特徴でもある、レビテーションからは強力な技⇩Ⓐやⓑなどがあり、戦術の中に組み込む価値は十分にある。レビテーションへは、下の表にあげた技から移行することが可能だ。とくに接近戦で有効な⇨ⒶⒷ.Ⓑ+Ⓚや連続技に組み込める⇦⇦Ⓑなどから積極的に飛び上がり、強力な連繋を組み立てよう。



↑空中から斧を振り下ろすⒷは、大ダメージを期待できるぞ。



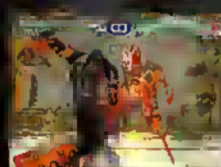
→レビテーションに移行できる技を覚え、連繋を増やして戦おう。

レビテーションに移行できる技

技名	コマンド	技名	コマンド
レビテーション	Ⓑ+Ⓚ	ヘルスパイラル(1)	Ⓐ+Ⓑ
ダークディード	⇨ⒶⒷ.Ⓑ+Ⓚ	ヘルスパイラル(2)	⇨⇨Ⓐ+Ⓑ
ネクロブレイズ	⇩or⇧Ⓑ	アクロバータスパイラル	⇨⇨Ⓚ.Ⓑ
ナイトブレイズ	立ち途中Ⓑ	バーゲストスパイラル	⇩or⇧ⒷⒷ
ソローブレイズ	⇦⇦Ⓑ	ダークエグザイル	⇩⇨⇦Ⓐ+Ⓖ

コンボ 投げから始まる強力コンボ

スポーンのコンボは、なんとコマンド投げから始めることができるのだ。コマンド投げは多少発生が遅いが、それでも威力は絶大。叩き付けた相手が落下するまえに、浮かし技である⇦⇦Ⓑを入れて浮かし直そう。



↑投げたあとに叩きつけるので、浮かし技を入れることが可能なのだ。

ハングドマン(⇩⇨⇦Ⓑ+Ⓖ)～ソローブレイズ(⇦⇦Ⓑ)～レビテーション～モータルライトニング(浮遊Ⓑ)



↑投げからの強力コンボ。⇦⇦Ⓑのタイミングが少し難しいぞ。

アゴニーブレイズ(⇦Ⓑ)～アクロバータスパイラル(⇨⇨Ⓚ.Ⓑ)～レビテーション



↑連続技を入れレビテーションで起き上がりを攻めるのだ。

スポーン完全技表

PERFECT COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定
【固有技】		
ダークチッパー	ⒶⒶ	上・上
備考　一段目Ⓖでキャンセル可		
ダークディード	⇨ⒶⒷ	上・上
備考　⇨ⒶⒷ Ⓑ+Ⓚでレビテーションへシフト		
シャドウイーターラッシュ	⇨ⒶⒷ.Ⓐ	上・上・下
ナイトストーカーラッシュ	⇨ⒶⒷ.Ⓑ	上・上・下
備考　三段目ホールド可		
ヘッドハンター	⇨⇨Ⓐ	上
ハンティングクライ	⇦⇨ⒶⒷ	中
マンディバイダー	⇦Ⓐ	中
フラッピングスライサー	⇦ⒶⒶ	上・中
フラッピングスライサーフラッシュ	ソウルチャージ効果中⇦ⒶⒶⒶ	上・中・中
フラッピングツイスト	⇦ⒶⒷ	上・中中中中
デスパーバンガー	⇦⇨Ⓐ	下
シャドウエッジ	⇩Ⓐ	下
シャドウストーカー	⇩ⒶⒷ	中
備考　1段目はキャンセルされる		
クリーピングアックス	⇩Ⓐ	特中
ダブルトマホーク	Ⓑ.Ⓑ	中・中
備考　1段目Ⓖでキャンセル可		
デッドランサー	⇨Ⓑ.Ⓑ	上・中
ランサーキック	⇨Ⓑ.Ⓚ	上・下
ナイトストーカーパーク	⇨⇨Ⓑ	中
シュリーカースクリーム	⇦⇦Ⓐ	中
アゴニーブレイス	⇦Ⓑ	中
ブラックサイクロン	⇨Ⓑ.Ⓐ	中・下
ブラックテンペスト	⇦Ⓑ.Ⓑ	中・中
ソローブレイズ	⇦⇦Ⓑ	中
備考　⇦⇦Ⓑでレビテーションへシフト(ヒット時のみ)		
ネクロツイスト	⇨Ⓑ	中中中
ヘルスプリット	⇩Ⓑ	中
スポーンハイキック	Ⓚ	上
備考　Ⓖでキャンセル可		
トゥキックコンビネーション	⇨Ⓚ.Ⓚ	中・上
アクロバータスパイラル	⇨⇨Ⓚ.Ⓑ	中・中中
備考　⇨⇨Ⓚ.Ⓑでレビテーションへシフト(2段目ヒット時のみ)		
ツインアクロバータキック	⇨⇨Ⓚ.Ⓚ	中・中中
クリーピングアクロバータ	⇩⇨Ⓚ Ⓚ	中・下
ストマックキラーキック	⇦Ⓚ	中
スクリュースレッジ	⇦⇦Ⓚ	上上上
フェイスクラッシャー	⇦Ⓚ	中
クリーピングシャドウキック	⇩Ⓚ	下
トライキックコンビネーション	Ⓚ.Ⓚ.Ⓚ	下・上・中
備考　3段目ディレイ可		
ヘルスパイラル(1)	Ⓐ+Ⓑ	中
備考　Ⓐ+Ⓑでレビテーションへシフト(ヒット時のみ)		
ヘルスパイラル(2)	⇨⇨Ⓐ+Ⓑ	中中
備考　⇨⇨Ⓐ+Ⓑでレビテーションへシフト(ヒット時のみ)		
ネクロブラスト	⇦Ⓐ+Ⓑ	上
備考　⇦Ⓐ+Ⓑ(最大)でガード不能に　Ⓖでキャンセル可		
ミッドナイトスライサー	Ⓐ+Ⓚ.Ⓐ	上・上
ミッドナイトフォース	Ⓐ+Ⓚ.Ⓑ	上・中
ブレイクスピン	⇩Ⓐ+Ⓚ	特中下
クリーピングアックス	しゃがみⒶ	特中
ダーククロウ	しゃがみⒷ	中
クリーピングシャドウキック	しゃがみⓀ	下
デストラクションパーク	立ち途中ⓀⒶ	上・下
デストラクションラッシュ	立ち途中ⒷⒷ	上・中
備考　2段目ホールド可		
ナイトブレイズ	立ち途中Ⓑ	中
備考　立ち途中Ⓑでレビテーションへシフト		
スポーンニー	立ち途中Ⓚ	中
ファントムチッパー	振り向きⒶ	下
ファントムトマホーク	振り向きⒷ	中
ファントムハイキック	振り向きⓀ	下
ガイストアックス	しゃがみ振り向きⒶ	下
ガイストトマホーク	しゃがみ振り向きⒷ	中
ガイストシャドウキック	しゃがみ振り向きⓀ	下
フロートチッパ	ジャンプⒶ	下
フロートパーク	ジャンプⒷ	中
アクロバータソバット	ジャンプⓀ.Ⓚ	上・上
ダイビングシャドウエッジ	ジャンプ踏出しⒶ	下
ダイビングネクロブレイズ	ジャンプ踏出しⒷ	中
ダイビングフェイスクラッシャー	ジャンプ踏出しⓀ	中

技名	コマンド	攻撃判定
【レビテーション】		
レビテーション	Ⓑ+Ⓚ	特殊構え
備考　レバーで移動可　Ⓖで着地		
サプライズリッパー	Ⓑ+Ⓚ.Ⓐ	上
ダイビングシャドウイーター	Ⓑ+Ⓚ Ⓐ	下
モータルライトニング	Ⓑ+Ⓚ.Ⓑ	中
備考　Ⓑ+Ⓚ.Ⓑ(最大)でガード不能に		
ダークスクリューキック	Ⓑ+Ⓚ.Ⓚ	中中中中中
レビテーションネクロブラスト	Ⓑ+Ⓚ.Ⓐ+Ⓑ	中
備考　Ⓑ+Ⓚ.Ⓐ+Ⓑ(最大)でガード不能に		
サプライズブレイズ	Ⓑ+Ⓚ.Ⓑ+Ⓚ	中

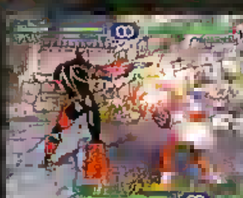
技名	コマンド	攻撃判定
【8WAY RUN】		
ヘッドハンター	→Ⓐ	上
ハンティングクライ	→ⒶⒷ	中
ナイトストーカーパーク	→Ⓑ	中
シュリーカースクリーム	→Ⓐ	中
シャドウスライド	→Ⓚ	下
備考　スライディング		
ヘルスパイラル(2)	→Ⓐ+Ⓑ	中中
備考　→Ⓐ+Ⓑでレビテーションへシフト(ヒット時のみ)		
レビテーション	→Ⓑ+Ⓚ	特殊構え
備考　レビテーションへシフト		
スカルスライサー	↘ⒶⒶ	上・上
ヘルスポーンパーク	↘Ⓑ	中
ヒールセルティス	↘Ⓚ	中
ヘルスパイラル(1)	↘Ⓐ+Ⓑ	中
備考　↘Ⓐ+Ⓑでレビテーションへシフト(ヒット時のみ)		
レビテーション	↘Ⓑ+Ⓚ	特殊構え
備考　レビテーションへシフト		
スカルスライサー	↗ⒶⒶ	上・上
ヘルスポーンパーク	↗Ⓑ	中
ヒールセルティス	↗Ⓚ	中
ヘルスパイラル(1)	↗Ⓐ+Ⓑ	中
備考　↗Ⓐ+Ⓑでレビテーションへシフト(ヒット時のみ)		
レビテーション	↗Ⓑ+Ⓚ	特殊構え
備考　レビテーションへシフト		
レスリミッター	↙Ⓐ	上
備考　↙Ⓐ(最大)でガード不能に		
ネクロブレイズ	↙Ⓑ	中
備考　↙Ⓑ(最大)でレビテーションへシフト　ホールド可		
レッグフランキスカ	↙Ⓚ	中
ヘルスパイラル(1)	↙Ⓐ+Ⓑ	中
備考　↙Ⓐ+Ⓑでレビテーションへシフト(ヒット時のみ)		
レビテーション	↙Ⓑ+Ⓚ	特殊構え
備考　レビテーションへシフト		
レスリミッター	↖Ⓐ	上
備考　↖Ⓐ(最大)でガード不能に		
ネクロブレイズ	↖Ⓑ	中
備考　↖Ⓑ(最大)でレビテーションへシフト　ホールド可		
レッグフランキスカ	↖Ⓚ	中
ヘルスパイラル(1)	↖Ⓐ+Ⓑ	中
備考　↖Ⓐ+Ⓑでレビテーションへシフト(ヒット時のみ)		
レビテーション	↖Ⓑ+Ⓚ	特殊構え
備考　レビテーションへシフト		
シャドウエッジ	↓Ⓐ	下
シャドウストーカー	↓ⒶⒷ	中
備考　1段目はキャンセルされる		
バーゲストラッシュ	↓ⒷⒶ	中・中
備考　2段目ディレイ可		
バーゲストスパイラル	↓ⒷⒷ	中・中
備考　↓Ⓑ.Ⓑでレビテーションへシフト(ヒット時のみ)		
アクロバータソバット	↓Ⓚ.Ⓚ	上・上
ヘルスパイラル(1)	↓Ⓐ+Ⓑ	中
備考　↓Ⓐ+Ⓑでレビテーションへシフト(ヒット時のみ)		
レビテーション	↓Ⓑ+Ⓚ	特殊構え
備考　レビテーションへシフト		
シャドウエッジ	↑Ⓐ	下
シャドウストーカー	↑ⒶⒷ	中
備考　1段目はキャンセルされる		
バーゲストラッシュ	↑ⒷⒶ	中・中
備考　2段目ディレイ可		
バーゲストスパイラル	↑ⒷⒷ	中・中
備考　↑Ⓑ.Ⓑでレビテーションへシフト(ヒット時のみ)		
アクロバータソバット	↑Ⓚ.Ⓚ	上・上
ヘルスパイラル(1)	↑Ⓐ+Ⓑ	中
備考　↑Ⓐ+Ⓑでレビテーションへシフト(ヒット時のみ)		
レビテーション	↑Ⓑ+Ⓚ	特殊構え
備考　レビテーションへシフト		
デスパーバンガ	←Ⓐ	下
ソローブレイズ	←Ⓑ	中
備考　←Ⓑでレビテーションへシフト(ヒット時のみ)		
スクリュースレッジ	←Ⓚ	上上上
ネクロブラスト	←Ⓐ+Ⓑ	上
備考　←Ⓐ+Ⓑ(最大)でガード不能に		
レビテーション	←Ⓑ+Ⓚ	特殊構え
備考　レビテーションへシフト		

技名	コマンド	攻撃判定
【投げ技】		
メテオドロップ	Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考　Ⓐで投げぬけ可		
ナイトスクリーム	Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考　Ⓑで投げぬけ可		
ヘルアサルト	左投げ	投げ
備考　投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可		
デスブリンガー	右投げ	投げ
備考　投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可		
バンハルモニコン	後ろ投げ	投げ
備考　投げぬけ不可(ヴォルド、アスタロスは可)		
ダークエグザイル	⇩⇧⇦⇨Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考　レビテーションへシフト　Ⓐで投げぬけ可		
ハングドマン	⇩⇧⇦Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考　Ⓑで投げぬけ可		

技名	コマンド	攻撃判定
【壁ジャンプ】		
ダイビングシャドウエッジ	壁ジャンプ中Ⓐ	下
ダイビングネクロブレイズ	壁ジャンプ中Ⓑ	中
ダイビングフェイスクラッシャー	壁ジャンプ中Ⓚ	中

隠し技？コマンドリストにない技発見！

なんとゲーム画面上のコマンドリストには載っていない技があることが判明した。その技の名は、フラッピングスライサーフラッシュ。コマンドは少々特殊で、ソウルチャージされている状態で⇦ⒶⒶⒶとなっている。通常は⇦ⒶⒶまでなのだが、ソウルチャージが完成していれば3発目まで出るのだ。しかし、ソウルチャージがレベル2以上溜まっていないと技を出すことはできないので注意。ソウルチャージがMAXならば、すべて連続攻撃になる強力な技だぞ。



⬅レベル2以上のソウルチャージを溜める必要がある。



⬅隙があればソウルチャージを使い、狙ってみよう。

ソウルチャージ・フラッピングスライサーフラッシュ(⇦ⒶⒶⒶ)



⬅横斬り2発から、トドメの3発目が出てくるカッコイイ技だ。

カウンター効果で大ダメージ

相手の攻撃モーション中やバックダッシュ中に攻撃をヒットさせることで発生するカウンターヒット。カウンターヒットすることで通常とは異なった効果を発揮する技も多く、それらを覚えておけば有利に展開する場面も増えていくだろう。

スポーンもカウンター効果の恩恵を受ける技が多い。たとえば、⇦ⒶⒷの多段連撃も、カウンターだと連続ヒットになるのだ。強力な連撃が連続技になるので、効果は大きいぞ。



⬅2カウンターならば連続ヒットする連繋も多い。

■カウンターとして有効な技

ここではカウンターヒットによって、特殊な効果が得られる技を紹介しておこう。うずくまりやキリモミなどは、戦況が有利になるはずだ。

マンディバイダー
⇦Ⓐ



⬅カウンターヒットすることで、うずくまり効果がある。追い討ちしよう。

ミッドナイトスライサー
Ⓐ+Ⓚ



⬅カウンターヒットすることで、キリモミ状態になる。⇦Ⓑで浮かすのが理想。



無限の可能性を秘めた腕！

ネクリッド

通常の武器とは異なる特殊なエネルギー体を操り、さまざまな武器へ変化させ闘うネクリッド。その武器の性能は、まだまだ未知数だ。

■流派：我流 ■年齢：不明 ■出身：不明
■身長：196cm ■体重：108kg ■マレフィカス

特徴 各キャラおいしいとこ取り

武器を変化させながらくり出す攻撃は、ほかのキャラが使っている強力な技が多い。各キャラの強い技を中心に構成されたネクリッドは、まさに最強の存在なのだろうか？


←どの技もどこかで見たことあるものばかり、技の性質を覚えれば、怖いものなし！

固有技 遠距離も近距離も関係なし！

さまざまなキャラクターの攻撃をコピーしているネクリッド。各キャラの強力な技を集めているだけあり、遠距離でも近距離でも使いやすい技が揃っている。それらの技を適正の間合いで使いこなせば、どの距離でも闘うことができるだろう。

ミーメクラム ⇨⇨Ⓐ


←リーチのある横斬り。遠距離での8WAY RUNを止めることができる。

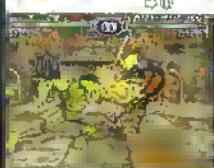
アミモーネスパイン ⬇or⬋Ⓚ


←近距離での2段蹴り。通常で連続ヒットし、相手は崩れ落ちるので非常に使いやすい。

ヴァルカンソード ⇧Ⓐ+Ⓑ


←中距離から下段を狙うことができる。直線的だが、発生が速いぞ。

ドレッドタスク ⇨Ⓑ


←発生の速い、中段突き。ガードブレイク時などに入れることが可能だ。

カラミティタスク ⇨ⒶⒷ


←2段目がヒットすると、崩れ落ちる効果がある。またホールドで、中距離でのけん制にもなる。

グランドパラウール ⬈or⬇ⒶⒷ


←下段攻撃から、相手をつかんで投げ飛ばす技。下段横斬りなので当てやすく、攻撃力もあるぞ。

戦術 技の使い分けが勝利への道

遠近で技をチョイス

遠距離、近距離で使いやすい技を持っているネクリッドは、まさにオールラウンドなキャラクター。距離に合わせた技を選んで闘っていこう。

遠距離で活躍するのは、⇨⇨Ⓐの横斬り。振りの遅い上段攻撃なのだが、リーチがあり、広範囲を攻撃できる。8WAY RANを止めることも可能だ。

中距離以内では、⬇ⒶⒷの下段攻撃を中心に攻撃を組み立てていこう。⇨Ⓑも中距離でのけん制に使える。

近づいたら⬋Ⓚ、⇨ⒶⒷを狙っていく。近距離では大降りの技は控え、細かな技でダウンを奪おう。ダウンを見たら、Ⓑ+Ⓚ⇦などを重ねてもいいぞ。


←中距離では⬇ⒶⒷの下段攻撃がダメージも大きく使いやすい。

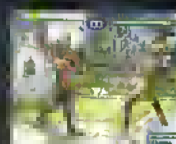

➡近距離では⬋Ⓚなどの速い技で連撃を組み立てていこう。


➡遠距離で活躍するのが、⇨⇨Ⓐの横斬り。相手の動きを封じ込めることができるのだ。


←相手のダウンが見えたらⒷ+Ⓚ⇦のガード不能技を重ねてみてもおもしろい。大ダメージが狙える。

ガードブレイクを狙ってみる

ネクリッドには、優秀なガードブレイク技が揃っている。ガードブレイク攻撃で強引にガードを崩し、攻撃を当てていくのも戦法のひとつだ。使いやすいのは、Ⓐ+Ⓑや⇧ⒷⒶなど。ガードが崩れたら⬋Ⓑで浮かすか、⇨Ⓑで確実にダメージを奪おう。


←ガードブレイクでガードが外れたら、連続技のチャンス！

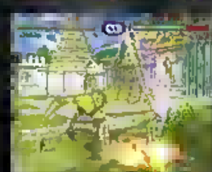

➡間合いにもよるが、⬋Ⓑで浮かすことができるぞ。


➡ガードブレイク性能のあるⒶ+Ⓑの縦斬り。中距離で使おう。


←浮かし技が間に合わない場合には、⇨Ⓑで妥協するのもあり。確実にダメージを与えることが大切だ。

コンボ 体勢を崩してから連続技へ

ネクリッドの連続技は、非常にシンプル。構成技が少ないので、簡単に身につけることができるだろう。⇧Ⓚからの連続技は、相手が崩れ落ちたところに追い討ちするのだが、対戦では回復されてしまうので注意。


←崩れ落ちたところに追い討ちするのだが、対戦では回復されてしまうのだ。

アミモーネスパイン（⬋Ⓚ）→メガファング（ⒷⒷ）


←蹴りの多段攻撃で崩れ落ちたところに追い討ちを入れよう

ギガファング（Ⓐ+Ⓑ）→ティフォンゲイル（⬋ⒷⒶ）


←ガードブレイクで崩したところに、浮かし技の連係が入るぞ。

ネクリッド完全技表

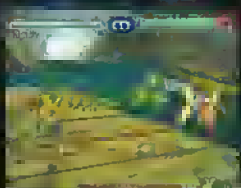
PERFECT COMMANDLIST

技名	コマンド	攻撃判定
【基本技】		
レイジテイル	ⒶⒶ	上・上
備考	1段目Ⓖでキャンセル可　2段目ホールド可	
オピオンフレイム	⇘Ⓑ	中
ピュトンプレッシャー	⇘ⒷⒷ	中中・中
カラミティストーム	⇨ⒶⒶⒶ	上・上・下
カラミティタスク	⇨ⒶⒷ	下・中
備考	2段目ホールド可	
ミーメグラム	⇨⇨Ⓐ	上
インナーブレイズ	⇦ⒷⓀ	中・中
備考	2段目ディレイ可	
スパルティアームズ	⇦ⒶⒷ	上・中
クキュラデスブレイク	⇦⇦Ⓐ	上上
ファフニール	⇘ Ⓖ Ⓐ ⇧Ⓐ	下
備考	ホールド可	
ザクロプスグランデ	⇩ⒶⓀ	下・下
ドラゴンタスク	ⒷⒷ	中・中
備考	1段目Ⓖでキャンセル可	
ドラゴントルネード	ⒷⒷ連打	中・中中
バラウールスロー	⇩ⒼⒷ	中
備考	空中の相手に近距離でヒットした場合，投げが発動	
トライシャリート	⇩Ⓐ	下下下
ドレッドタスク	⇨Ⓑ	中
ラドンインパクト	⇧⇧Ⓑ	中
備考	ホールド可	
フバシヤス	⇦ⒷⒷ	中・中
備考	2段目ディレイ可	
ザウルスバイト	⇦Ⓑ	中
スケイルガッシュ	⇨⇦Ⓑ,Ⓐ	中・下
タラスコンフォース	⇗Ⓑ	中
備考	ホールド可	
メガファング	⇩Ⓑ	中
ネクリッドキック	Ⓚ	上
備考	Ⓖでキャンセル可	
ホーンスタンプ	Ⓚ⇨	中
イルルヤンカ	ⓀⒷ	中中
ギガンテックキックドレッド	⇨Ⓚ	上
ヘムロックバイティング	⇨⇨Ⓚ	中中
備考	背向け状態へ	
グレイプニル	⇦Ⓚ	中
バイティングキック	⇦Ⓚ	上
スケイルダイブキック	⇦⇦Ⓚ	中
ネクリッドローキック	⇧or⇩Ⓚ	下
メガファング	Ⓐ+Ⓑ	中
備考	Ⓖでキャンセル可，キャンセル時は背向け状態へ	
ドラゴンロア	⇨⇨Ⓐ+Ⓑ	中
ヴァルカンソード	⇦Ⓐ+Ⓑ	下
レヴァイアサン	⇩Ⓐ+Ⓑ,ⒶorⒷ	下・下(打撃投げ)
備考	2段目は投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可 レバー入れっぱなしでないと出ない	
ブレイズタン	⇧Ⓐ+Ⓑ	中
ヴォイドカノン	Ⓑ+Ⓚ	中(ガード不能)
備考	Ⓑ+Ⓚ⇧or⇩で攻撃位置を変更可	
スナッフタン	⇩Ⓑ+Ⓚ	下・特殊中
バックスパイラル	Ⓑ+Ⓚ	中中
備考	ホールド可　ホールド時はⒼでキャンセル可	
ロトンテイル	しゃがみⒶ	特中
ロトンファング	しゃがみⒷ	中
ウィングスナップ	しゃがみ　Ⓑ,Ⓑ	中・下特中特中
ドローミ	しゃがみⓀ	下
アンフェスバーナ	しゃがみⒶ+Ⓑ	中
ストーアウォーム	しゃがみ　Ⓐ+Ⓑ	上
備考	しゃがみ〜Ⓐ+Ⓑ(最大)でガード不能に　ホールド時はⒼでキャンセル可	
サラマンダー	立ち途中ⒶⒶ	特中・下
備考	⇩で2段目キャンセル可	
フーリガンテイル	立ち途中Ⓑ	中
リンドブルム	立ち途中Ⓚ,Ⓚ	中・上
備考	ダウン状態へ	
レイジターン	振り向きⒶ	上
ターンファング	振り向きⒷ	中
ネルルークフラップ	振り向きⓀ	上
備考	振り向き⇦Ⓚで背向け状態へ	
シェイドレイジターン	しゃがみ振り向きⒶ	中
シェイドファングターン	しゃがみ振り向きⒷ	中
シェイドドローミターン	しゃがみ振り向きⓀ	下
ウィンドウィング	ジャンプⒶ	上
ドラゴンハント	ジャンプⒷ	中
ネックカッター	ジャンプⓀ	上
備考	ダウン状態へ	
レインボマー	ジャンプ選出しⒶ	下
フーリガンボマー	ジャンプ選出しⒷ,Ⓑ	中・中
スパイクキックボマー	ジャンプ選出しⓀ	下
技名	コマンド	攻撃判定
【背向け状態からの固有技】		
ワームストラングル	背向け状態でⒶ+Ⓑ	中
備考	ホールド可	
ヒドンフォング	背向け状態でⒷ+Ⓚ	中
技名	コマンド	攻撃判定
【エルダートバーズ】		
エルダートバーズ	⇩⇦⇨	特殊構え
備考	Ⓖでキャンセル可	
エルダーダッシュ	エルダートバーズ中⇨	特殊移動
エイジ・ダカーハ	エルダートバーズ中Ⓐ	上(ガード不能)
備考	Ⓖでキャンセル可	
ティラスク	エルダートバーズ中⇨ⒶⒶⒶ	下・特中・下
備考	エルダートバーズ中　ⒶⒶⒶ⇩で3段目をキャンセル可	
ゲオルギオス	エルダートバーズ中⇩Ⓐ⇩Ⓐ	下・特中
ベイオウルフ	エルダートバーズ中Ⓑ	中
備考	エルダートバーズ中　or　Ⓑで移動方向が変化	
エルダーリンドブルム	エルダートバーズ中Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ	下・中・上
備考	ダウン状態へ	
技名	コマンド	攻撃判定
【エアドレイク】		
エアドレイク	⇨Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	ダウン状態の相手にヒットする攻撃判定あり	
デルフューネスパイク	エアドレイク中Ⓐ	下
デスウィング	エアドレイク中Ⓑ	中
キラーダイバー	エアドレイク中Ⓚ	上
備考	ダウン状態へシフト，シフトする場合にはダウン状態の相手にヒットする攻撃判定あり ヒット時は再度エアドレイクへシフト	
ネルルークフラップ	エアドレイク中に相手を飛び越して⇦Ⓚ	上
備考	背向け状態へ	
技名	コマンド	攻撃判定
【8WAY RUN】		
ミーメグラム	➡Ⓐ	上
ドラゴンインパクト	➡Ⓑ	中
備考	ホールド可	
アースシェイバー	➡Ⓚ	下
備考	スライディング	
ドラゴンロア	➡Ⓐ+Ⓑ	中
カドモススペイド	↘Ⓐ	上
ティフォンゲイル	↘Ⓑ,Ⓐ	中・中中
備考	2段目Ⓖでキャンセル可　2段目ディレイ可	
アミモーネスパイン	↘Ⓚ	中中
ドラゴンロア	↘Ⓐ+Ⓑ	中
カドモススペイド	↗Ⓐ	上
ティフォンゲイル	↗Ⓑ,Ⓐ	中・中中
備考	2段目Ⓖでキャンセル可　2段目ディレイ可	
アミモーネスパイン	↗Ⓚ	中中
ドラゴンロア	↗Ⓐ+Ⓑ	中
グランドバラウール	⬆ⒶⒷ	下・中
備考	2段目が空中の相手に近距離でヒットした場合，投げが発動	
カオスオピオン	⬆Ⓑ	中
備考	⬆Ⓑで追加攻撃(中)が発動	
ドラコタロンキック	⬆Ⓚ	中
備考	インパクト性能(対横属性中段)あり	
ドラゴンロア	⬆Ⓐ+Ⓑ	中
グランドバラウール	⬇ⒶⒷ	下・中
備考	2段目が空中の相手に近距離でヒットした場合，投げが発動	
カオスオピオン	⬇Ⓑ	中
備考	⬇Ⓑで追加攻撃(中)が発動	
ドラコタロンキック	⬇Ⓚ	中
備考	インパクト性能(対横属性中段)あり	
ドラゴンロア	⬇Ⓐ+Ⓑ	中
ドラコーンウィップ	↙Ⓐ	下
スケイルガッシュ	↙Ⓑ,Ⓐ	中・下
レーティング	↙Ⓚ	下
ドラゴンロア	↙Ⓐ+Ⓑ	中
ドラコーンウィップ	↖Ⓐ	上
スケイルガッシュ	↖Ⓑ,Ⓐ	中・下
レーティング	↖Ⓚ	下
ドラゴンロア	↖Ⓐ+Ⓑ	中
クキュラデスブレイク	⬅Ⓐ	上上
スケイルガッシュ	⬅Ⓑ,Ⓐ	中・下
スケイルダイブキック	⬅Ⓚ	中
ドラゴンロア	⬅Ⓐ+Ⓑ	中
技名	コマンド	攻撃判定
【投げ技】		
ドラゴンネスト	Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓐで投げぬけ可	
ブレスオブアイトゥナ	Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓑで投げぬけ可	
リディキュールフィーンド	左投げ	投げ
備考	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可	
ペインフリューゲル	右投げ	投げ
備考	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可	
グレンデルブラッド	後ろ投げ	投げ
備考	投げぬけ不可(ウォルド，アスタロスは可)	
技名	コマンド	攻撃判定
【壁ジャンプ】		
レイジボマー	壁ジャンプ中Ⓐ	下
フーリガンボマー	壁ジャンプ中Ⓑ,Ⓑ	中・中
スパイクキックボマー	壁ジャンプ中Ⓚ	下

リングアウトで勝ち星をつかめ

ネクリッドの攻撃には、吹き飛ばす効果のある技が多く存在する。それらの技をリング際で使えば、リングアウト勝ちを狙うことも可能だ。

下の表には，吹き飛ばし効果があり，使いやすい技をまとめてみた。実戦の中でも使う機会の多い⇨Ⓑや⬆or⬇ⒶⒷもリングアウトを狙うことができる頼もしい技だ。また吹き飛ばす方向にも注意してもらいたい。正面だけではなく、右方向、左方向に落とす技があるので、自分とリングの位置を見て使い分けよう。



⬅リング際では積極的にリングアウトを狙ってみよう。



➡ふだんは出番がないが，リング際では話は別。

リングアウトを狙いやすい技

技名	コマンド	落ちる方向
ドラゴンネスト	相手に近づいてⒶ+Ⓖ	正面
ドレッドタスク	⇨Ⓑ	正面
グランドバラウール	⬆or⬇ⒶⒷ	右斜め前
クキュラデスブレイク	⇦⇦Ⓐ	正面
カラミティタスク	⇨ⒶⒷ	正面
ミーメグラム	⇨⇨Ⓐ	左方向
ギガンテックキックドレッド	⇨Ⓚ	右方向

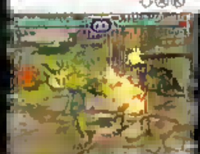
立ち途中技を活用してみる

技の中には、攻撃後にしゃがみ状態になっているものがある。また、しゃがみ状態からは使いやすい技が揃っているので，このふたつをうまく使えば，流れるような連繋を作ることも可能。しゃがみ状態を作る技の中で使いやすいもの、しゃがみ状態から出せる使いやすい技をピックアップしてみたぞ。ふたつを組み合わせて連繋の中に組み込んでほしい。

しゃがみ状態になる技

ザクロプスグランデ

⇩ⒶⓀ



⬅下段を連続して攻撃するので、接近戦で効果的。技後はしゃがみ状態を作る。

メガファング

⇩Ⓑ

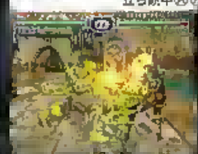


⬅崩れた相手への追い討ちとして使っていくことが多いが、接近戦でも使える。

しゃがみ状態からの有効な技

サラマンダー

立ち途中ⒶⒶ



⬅特殊中段からの連繋。方向パッドの⇩を入力することで、キャンセルできる。

アンフェスバーナ

しゃがみ中Ⓐ+Ⓑ



⬅剣を正面に突き出す攻撃。発生が速く、ヒットすると崩れ落ちる効果がある。



相手の虚を[illegible]を放て！

ラファエル・ソレル

レイピアによる長く鋭い剣撃の数々がラファエルの持ち味。4つの構え、プレパラションも駆使して華麗に舞い、敵を血祭りに上げろ。

■流派：ソレル・ラピエル ■年齢：32歳 ■出身：フランス王国／ルーアン
■身長：178cm ■体重：72kg ■武器名：フランベット

RAPHAEL SOREL

特徴 高性能の縦斬りを多く持つ

武器がレイピアであるところからもわかるように、ラファエルは縦斬りに突出したキャラである。このリーチを活かして、中・遠距離では優位に闘いを運ぶことができる。とくに、ステップ（⇩⇧⇨、⇩⇧⇦）からのⒷ、下段の⇧Ⓐ+Ⓑは驚異的なリーチを持っている。ステップで間合いを計りながら、8WAY RUN対策の⇦Ⓐ、下段のⒶ⇩Ⓐや⇩or⇧Ⓐでのけん制も交えて狙っていこう。

相手に接近したときは出の早い⇨Ⓐ、⇨Ⓑを使いながら、Ⓑ Ⓑや⇧Ⓑ、カウンター⇦Ⓚを当てることを主眼に攻めよう。リング端が近ければⒷ+Ⓖでリングアウト勝ちを狙える。



←⇩⇧⇦で上段をかわした場合は自動反撃する。

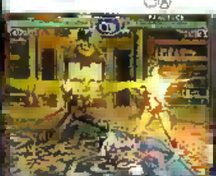


→突進技も多い。⇦Ⓐ+Ⓑはカウンターで連続。

固有技 広範囲をカバーする横斬りが重要

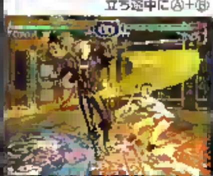
大ダメージに結びつく、ラファエルの本命技といえるのが⇩⇧⇨Ⓑと⇦Ⓚだ。このふたつはつねに頭の片隅に入れておこう。接近戦は苦手なので、近寄られたら間合いを離すことを念頭に置いて行動しよう。相手の連撃の終点、単発技を読めたときはⒶ+Ⓚ、Ⓑ+Ⓚのフォームが有効。

ヴォイスシェイパー
⇦Ⓐ



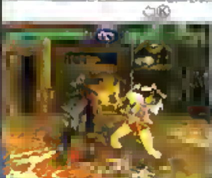
←走り対策に不可欠。この技の先端が届く範囲がラファエルの間合いだ。

ワイヴァーンレイジング
立ち途中にⒶ+Ⓑ



←カウンターで崩れを誘発。プレパラションCへ移行してⒷを叩き込め。

ヘッドハンターキック
⇦Ⓚ



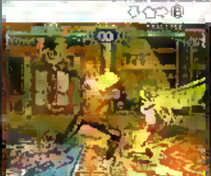
←上段をかわしながらヒットさせられる。カウンターで崩れ状態になる。

ラピッドタック
⇨Ⓑ,Ⓑ



←上段の縦斬りなのでかわされやすいが、出が速く技後の硬直も短い。けん制技として優秀。

ドレッドバレル
⇩⇧⇨Ⓑ



←長いリーチと高い威力を誇る。チャージレベル3で出せばガード不能。

戦術 長い突き技で中間距離を制する

得意間合いと立ち回り

ラファエルの得意間合いは中距離。⇦Ⓑや Ⓐ Ⓑでけん制しながら、⇩⇦⇨Ⓑを狙うのが基本。⇧Ⓑ,Ⓑはスキが大きいので1発止めをメインに。⇧Ⓐは貴重な中段横斬りだがリーチがやや短く、硬直も長い。動きが速いキャラの上段すかし技を止めるときなど、使いどころを限定したい。



←間合いを離しつつも、スキあらば⇩⇧⇨で潜り込みⒷを当てろ。



←⇧Ⓐは先端を当てるように。ガード時は出の遅い技で反撃される。

近距離戦の心得

全体的な技の出の遅さから、ラファエルは近距離戦が苦手。⇨Ⓑ、⇨Ⓐで相手を固めつつ、反撃を誘って⇦Ⓚのカウンターを狙おう。反撃技としてはⒷ Ⓑが使いやすい。無理をせず⇩⇧⇦などで離れることも大切。



←近距離での選択技は意外に少ない。⇧Ⓚは下段と⇩Ⓐを回避できる。

豊富なインパクト技を活用しよう

ラファエルは、インパクト性能、避け性能を持つ特殊動作を多く持っている。⇧Ⓐ+Ⓑは、打撃技としても使いやすい。Ⓐ+Ⓚ、Ⓑ+Ⓚ後のⒷはプレパラションCへ移行でき、す速くⒷ（⇩⇧⇨Ⓑ）をくり出せる。



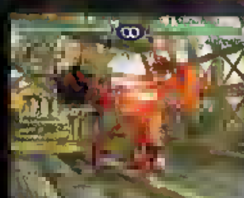
←2種のフォームは即座に避け判定が発生。連撃には弱いので注意。

ガードインパクト性能・避け性能を持つ技

技名	コマンド	性能
プレパラションA	−	中・下段インパクト
ブラッディーヒム	⇩Ⓐ+Ⓑ	上・中段横インパクト
フラッターパリング	⇧Ⓐ+Ⓑ	上・中段横インパクト
クリムゾントラドール	⇩⇧⇦スライド入力Ⓑ	上・中段縦インパクト
ルーガルフォーム	Ⓑ+Ⓚ	上・中段、掴避け
ラーヴァフォーム	Ⓐ+Ⓚ	中・下段、横、突き避け
ステップアヴァン	⇩⇧⇨	上段、突き避け（自動反撃）

コンボ 空中コンボよりも崩れコンボを狙え

ラファエルの浮かせ技は⇧Ⓑ、⇨⇨Ⓐ+Ⓑなどがあるが、いずれも追撃にいい技がなく、空中コンボはどちらかといえば貧弱なキャラだ。注目したいのは崩れ誘発技。カウンターヒットすれば、⇦Ⓚ、⇧or⇩Ⓚ、⇦Ⓐ+Ⓑ、⇧or⇩Ⓑから追撃可能だ。



←崩れ技でいかにしてカウンターを取るか、というのがポイントになる。

ファルコンスレイヤー（⇦Ⓚ）→ラピッドタック（⇨Ⓑ,Ⓑ）



←拾う打点と空中制御によるが、⇨Ⓑ,Ⓑまではほぼ安定して入る。

ヘッドハンターキック（⇦Ⓚ）→ルーアンボナパルトプラス（Ⓐ+Ⓑ,Ⓐ）



←カウンター⇦Ⓚで崩れた相手にⒶ+Ⓑ,Ⓐが3発ともヒット。

ラファエル・ソレル完全技表
PERFECT COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定
【固有技】		
チェーンバイオネット	Ⓐ,Ⓐ	上・上
備考 1段目Ⓖでキャンセル可		
フラッシュバレット	Ⓐ,Ⓑ	上・上
備考 Ⓐ,Ⓖでプレパラション Dへシフト		
サーペンタイン	Ⓐ↓Ⓐ	上・下
ライトニングタロン	Ⓐ→	上
備考 Ⓐ→でプレパラション Bへシフト		
ヴォイズシェイバー	←Ⓐ	上
エボニータロン	↓Ⓐ	下
ロストタロン	↓Ⓐ	特中
ブラッドスライド	↑Ⓐ	中
テンプルバスター	→Ⓐ	上
ブラッドラスト	→→Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・中
備考 →→Ⓐ,Ⓐ+Ⓚでヴァンピールフォームへシフト →→Ⓐ,Ⓐ,Ⓖでプレパラション Bへシフト		
バックフルーレ	←←Ⓐ	上
フュネラルドレッド	←←Ⓐ+Ⓑ	中(ガード不能)
備考 Ⓖでキャンセル可		
ダブルフラップ	Ⓑ,Ⓑ	中・中
備考 1段目Ⓖでキャンセル可		
バイザースプリット	→ⒷⒷ	上・中
備考 2段目ホールド可		
クレバーニードル	↓Ⓑ,Ⓑ	下・下
備考 2段目ディレイ可		
ヴォイドコール	↓Ⓑ	中
ファルコンスレイヤー	←Ⓑ	中
ラピッドタック	→Ⓑ,Ⓑ	上・上
備考 →Ⓖでプレパラション Dへシフト →Ⓑ,Ⓖでプレパラション Bへシフト		
ラピッドタック～フラッターバリング	→Ⓑ,Ⓑ Ⓐ+Ⓑ	上・上、特殊行動
備考 インパクト性能(対横属性上中段)あり →Ⓑ,Ⓑ Ⓐ+Ⓖでプレパラション Bへシフト		
ランページバレット	フラッターバリング中Ⓑ	中×7
備考 ディレイ可 フラッターバリング中Ⓑ ↑or↓で軸移動～プレパラション Bへシフト		
ランページバレットプラス	フラッターバリング中Ⓑ,Ⓑ	中×7・中
備考 フラッターバリング中Ⓑ,Ⓖでプレパラション Cへシフト		
ラピッドタックプラス	→Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	上・上・中
備考 →Ⓑ,Ⓑ,Ⓖでプレパラション Cへシフト		
リードジェザイル	→→Ⓑ	中
備考 →→Ⓖでプレパラション Cへシフト		
カダベラスフェザー	←←Ⓑ	中
ベノムハイキック	Ⓚ	上
ベノムトゥキック	↑Ⓚ	上
タランテラタップキック	↑Ⓚ	下
ハームローキック	↓Ⓚ	下
ヘッドハンターキック	←Ⓚ	中
ポイズンヒールインパクト	←Ⓚ	上
ブラックムーン	→→Ⓚ	中
ハームサイドキック	←←Ⓚ	上
備考 ←←Ⓚ↓ ←でステップアリエールへシフト		
ルーアンボナパルト	Ⓐ+Ⓚ	中中
備考 ホールド可		
ルーアンボナパルトプラス	Ⓐ+Ⓚ,Ⓐ	中中・下
備考 1段目ホールド可		
ハヴォックストーム	←Ⓐ+Ⓑ	中中
サイフォンブラッド	↓Ⓐ+Ⓑ	下
ワイヴァーンテール	↓←Ⓐ+Ⓑ	中
備考 Ⓖでキャンセル可		
ブラッディーヒム	←Ⓐ+Ⓑ	上中
備考 インパクト性能(対横属性上中段)あり Ⓐ+Ⓖでプレパラション Bへシフト		
フラッターバリング	↑Ⓐ+Ⓑ	特殊行動
備考 インパクト性能(対横属性上中段)あり Ⓐ+Ⓖでプレパラション Bへシフト		
ランページバレット	フラッターバリング中Ⓑ	中×7
備考 ディレイ可 フラッターバリング中Ⓑ ↑or↓で軸移動～プレパラション Bへシフト		
ランページバレットプラス	フラッターバリング中Ⓑ,Ⓑ	中×7・中
備考 フラッターバリング中Ⓑ,Ⓖでプレパラション Cへシフト		
ロストタロン	しゃがみⒶ	特中
ミッドナイトテラー	しゃがみ Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・下
備考 しゃがみ Ⓐ,Ⓐ,Ⓖでプレパラション Bへシフト		
スケイルファング	しゃがみⒷ	中
スティングシャドウ	しゃがみ↑Ⓑ	上
備考 しゃがみ Ⓖでプレパラション Bへシフト		
ハームローキック	しゃがみⓀ	下
フレンジィタロン	立ち途中Ⓐ	上
バーストフラップ	立ち途中Ⓑ	中
ライジングハームキック	立ち途中Ⓚ	中
ワイヴァーンレイジング	立ち途中Ⓐ+Ⓑ	上
備考 立ち途中Ⓐ+Ⓖでプレパラション Cへシフト		
バイオネットターン	振り向きⒶ	上
フラップターン	振り向きⒷ	中
ベノムハイキックターン	振り向きⓀ	上
シンクターンバイオネット	しゃがみ振り向きⒶ	下
シンクターンフラップ	しゃがみ振り向きⒷ	中
シンクターンハームロー	しゃがみ振り向きⓀ	下
エアアルコン	ジャンプⒶ	上
エアレイド	ジャンプⒷ	中
カオスクレッセント	ジャンプⓀ	中
ダイバーアルコン	ジャンプ踏出しⒶ	下
ダイバーレイド	ジャンプ踏出しⒷ	中
ダーククレッセント	ジャンプ踏出しⓀ	中

技名	コマンド	攻撃判定
【ステップアヴァン】		
ステップアヴァン	→→→	特殊移動
備考 前方ステップ 近距離で上段及び突き攻撃をくぐったとき、自動反撃発動		
スカーレットロアー	→→→Ⓐ,Ⓑ	中・中
備考 2段目ホールド可		
ドレッドバレル	→→→Ⓑ	中
ベノムトゥキック	→→→Ⓚ	中
ファーレンアビス	→→→Ⓐ+Ⓑ	中

技名	コマンド	攻撃判定
【ステップアリエール】		
ステップアリエール	←←←	特殊移動
備考 後方ステップ		
ホーンテッドタロン	←←←Ⓐ	下
クリムゾントラドール	←←←Ⓑ	中
備考 ホールド可 ホールド時はインパクト性能(対横属性上中段)あり		
アンブレスクローキック	←←←Ⓚ	中
ステップアヴァン	←←←→→→	特殊移動～特殊移動
備考 ステップアヴァンへシフト		

技名	コマンド	攻撃判定
【ルーガルフォーム】		
ルーガルフォーム	Ⓑ+Ⓚ	特殊行動
備考 避け性能(対突き・縦・上中段)あり ホールド可		
ルーガルフォーム中	※突き・縦斬り回避したときにⒶ	中中
備考 Ⓐで後半をキャンセルしてプレパラションCへシフト		
ルーガルフォーム中	※突き・縦斬り回避したときにⒷ	中
備考 Ⓖでプレパラション Cへシフト		
ルーガルフォーム中	※突き・縦斬り回避したときにⓀ	中
ルーガルフォーム中	※上中段横斬りを回避したときにⒶ	中
ルーガルフォーム中	※上中段横斬りを回避したときにⒷ	中
備考 Ⓖでプレパラション Cへシフト		
ルーガルフォーム中	※上中段横斬りを回避したときにⓀ	中
ステップアヴァン	回避中→→→	特殊移動
備考 ステップアヴァンへシフト		
ステップアリエール	回避中←←←	特殊移動
備考 ステップアリエールへシフト		

技名	コマンド	攻撃判定
【ラーヴァフォーム】		
ラーヴァフォーム	Ⓐ+Ⓚ	特殊行動
備考 避け性能(対突き・縦・中下段)あり Ⓐ,Ⓐ+Ⓚ,Ⓐ+Ⓚで2回まで出せる ホールド可		
ラーヴァフォーム中	※突き・縦斬り回避したときにⒶ	中中
備考 Ⓐで後半をキャンセルしてプレパラションCへシフト		
ラーヴァフォーム中	※突き・縦斬り回避したときにⒷ	中
備考 Ⓖでプレパラション Cへシフト		
ラーヴァフォーム中	※突き・縦斬り回避したときにⓀ	中
ラーヴァフォーム中	※中下段横斬りを回避したときにⒶ,Ⓑ	中・中
備考 Ⓐ,Ⓖでプレパラション Cへシフト		
ラーヴァフォーム中	※中下段横斬りを回避したときにⒷ	中
備考 Ⓖでプレパラション Cへシフト		
ラーヴァフォーム中	※中下段横斬りを回避したときにⓀ	中
ステップアヴァン	回避中→→→	特殊移動
備考 ステップアヴァンへシフト		
ステップアリエール	回避中←←←	特殊移動
備考 ステップアリエールへシフト		

技名	コマンド	攻撃判定
【ヴァンピールフォーム】		
ヴァンピールフォーム	—	特殊行動
備考 避け性能(対突き・縦 上中段)あり Ⓖでキャンセル可、ホールド可		
ヴァンピールフォーム中	※突き・縦斬り回避したときにⒶ	中中
備考 Ⓐで後半をキャンセルしてプレパラションCへシフト		
ヴァンピールフォーム中	※突き・縦斬り回避したときにⒷ	中
備考 Ⓖでプレパラション Cへシフト		
ヴァンピールフォーム中	※突き・縦斬り回避したときにⓀ	中
ヴァンピールフォーム中	※上中段横斬りを回避したときにⒶ	中
ヴァンピールフォーム中	※上中段横斬りを回避したときにⒷ	中
備考 Ⓖでプレパラション Cへシフト		
ヴァンピールフォーム中	※上中段横斬りを回避したときにⓀ	中
ステップアヴァン	回避中→→→	特殊移動
備考 ステップアヴァンへシフト		
ステップアリエール	回避中←←←	特殊移動
備考 ステップアリエールへシフト		

技名	コマンド	攻撃判定
【プレパラションA】		
プレパラションA	—	特殊行動
備考 ボタンをホールドすることでインパクト性能(対横)あり		
ホーンテッドタロン	プレパラションA中Ⓐ	上
ダークネスフラッド	プレパラションA中→Ⓐ,Ⓑ	中・中
クリムゾントラドール	プレパラションA中Ⓑ	中
備考 ホールド可 時はインパクト性能(対横属性上中段)あり		
スティングシャドウ	プレパラションA中↑Ⓑ	[illegible]

技名	コマンド	攻撃判定
【プレパラションB】		
プレパラションB	—	特殊行動
プレパラションA	プレパラションB中Ⓐ	特殊行動
備考 プレパラションAへシフト		
ダークネスフラッド	プレパラションB中→Ⓐ,Ⓑ	中・中
バックフルーレ	プレパラションB中Ⓐ←Ⓐ	上
クリムゾントラドール	プレパラションB中Ⓑ	中
備考 ホールド可 ホールド時はインパクト性能(対横属性上中段)あり		
ベノムトゥキック	プレパラションB中Ⓚ	中
軸移動～プレパラションB	プレパラションB中↑or↓	特殊行動
備考 プレパラションBへシフト		

技名	コマンド	攻撃判定
【プレパラションC】		
プレパラションC	—	特殊行動
プレパラションA	プレパラションC中Ⓐ	特殊行動
備考 プレパラションAへシフト		
ライトニングタロン	プレパラションC中→Ⓐ	上
備考 プレパラションC中→Ⓐでプレパラション Bへシフト		
ドレッドバレル	プレパラションC中Ⓑ	中
ハームサイドキック	プレパラションC中Ⓚ	上
備考 プレパラションC中Ⓚ←←←でステップアリエールへシフト		
軸移動～プレパラションB	プレパラションC中↑or↓	特殊行動
備考 プレパラションBへシフト		

技名	コマンド	攻撃判定
【プレパラションD】		
プレパラションD	—	特殊行動
備考 Ⓖでキャンセル可 ↑で後退可		
プレパラションA	プレパラションD中Ⓐ	特殊行動
備考 プレパラションAへシフト		
ハーケンビューゼ	プレパラションD中→Ⓐ	中
ペトロネイル	プレパラションD中Ⓑ	上
備考 プレパラションD中Ⓖでプレパラション Bへシフト		
ブラックムーン	プレパラションD中Ⓚ	中
軸移動～プレパラションB	プレパラションD中↑or↓	特殊行動
備考 プレパラションBへシフト		

技名	コマンド	攻撃判定
【8WAY RUN】		
ブラッドラスト	➡Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・中
備考 ➡Ⓐ,Ⓐ+Ⓚでヴァンピールフォームへシフト、➡Ⓐ,Ⓐ,Ⓖでプレパラション Bへシフト		
リードジェザイル	➡Ⓑ	中
備考 ➡Ⓖでプレパラション Cへシフト		
レッグスピア	➡Ⓚ	下
備考 スライディング		
ワイヴァーンテール	➡Ⓐ+Ⓑ	中
備考 Ⓖでキャンセル可		
マーシレスサーベル	↘Ⓐ,Ⓐ	上・上
ノートリアスストライカー	↘Ⓐ,Ⓑ	上・下
備考 ↘Ⓐ,Ⓖでプレパラション Bへシフト		
クイックスナイプ	↘Ⓑ	中
備考 ↘Ⓖでプレパラション Dへシフト		
ブラックムーン	↘Ⓚ	中
ブラッディーヒム	↘Ⓐ+Ⓑ	上中
備考 インパクト性能(対横属性上中段)あり ↘Ⓐ+Ⓖでプレパラション Bへシフト		
マーシレスサーベル	↗Ⓐ,Ⓐ	上・上
ノートリアスストライカー	↗Ⓐ,Ⓑ	上・下
備考 ↗Ⓐ,Ⓖでプレパラション Bへシフト		
クイックスナイプ	↗Ⓑ	中
備考 ↗Ⓖでプレパラション Dへシフト		
ブラックムーン	↗Ⓚ	中
ブラッディーヒム	↗Ⓐ+Ⓑ	上中
備考 インパクト性能(対横属性上中段)あり ↗Ⓐ+Ⓖでプレパラション Bへシフト		
ダークティアーズ	↓Ⓑ,Ⓐ	中・下
備考 ↓Ⓐ,Ⓑ+Ⓚでヴァンピールフォームへシフト		
ステラーストローク	↓Ⓐ,Ⓑ	中・中
備考 ↓Ⓐ,Ⓖでプレパラション Bへシフト		
デスゲイズレイ	↓Ⓑ	下
備考 ↓Ⓑ,Ⓑ+Ⓚでヴァンピールフォームへシフト(1段目ヒット時のみ)		
ベノムラプンドキック	↓Ⓚ	上
ルーアンボナパルト	↓Ⓐ+Ⓚ	中中
備考 ホールド可		
ルーアンボナパルトプラス	↓Ⓐ+Ⓚ,Ⓐ	中中・下
備考 1段目ホールド可		
ダークティアーズ	↑Ⓐ,Ⓐ	中・下
備考 ↑Ⓐ,Ⓑ+Ⓚでヴァンピールフォームへシフト		
ステラーストローク	↑Ⓐ,Ⓑ	中・中
備考 ↑Ⓐ,Ⓖでプレパラション Bへシフト		
デスゲイズレイ	↑Ⓑ	下
備考 ↑Ⓑ,Ⓑ+Ⓚでヴァンピールフォームへシフト(1段目ヒット時のみ)		
ベノムラプンドキック	↑Ⓚ	上
ルーアンボナパルト	↑Ⓐ+Ⓚ	中中
備考 ホールド可		
ルーアンボナパルトプラス	↑Ⓐ+Ⓚ,Ⓐ	中中・下
備考 3段目ホールド可		
ヒールエクサイズ	↙Ⓐ	下
ヴァイパースピナー	↙Ⓑ,Ⓐ,Ⓑ	中・上・中
備考 3段目ホールド可		
ハームサイドキック	↙Ⓚ	上
備考 ↙Ⓚ←←←でステップアリエールへシフト		
フラッターバリング	↙Ⓐ+Ⓑ	特殊行動
備考 インパクト性能(対横属性上中段)あり ↙Ⓐ+Ⓖでプレパラション Bへシフト		
ランページバレット	フラッターバリング中Ⓑ	中×7
備考 ディレイ可 フラッターバリング中Ⓑ ↑or↓で軸移動～プレパラション Bへシフト		
ランページバレットプラス	フラッターバリング中Ⓑ,Ⓑ	中×7・中
備考 フラッターバリング中Ⓑ,Ⓖでプレパラション Cへシフト		
ヒールエクサイズ	↖Ⓐ	下
ヴァイパースピナー	↖Ⓑ,Ⓐ,Ⓑ	中・上・中
備考 3段目ホールド可		
ハームサイドキック	↖Ⓚ	上
備考 ↖Ⓚ でステップアリエールへシフト		
フラッターバリング	↖Ⓐ+Ⓑ	特殊行動
備考 インパクト性能(対横属性上中段)あり ↖Ⓐ+Ⓖでプレパラション Bへシフト		
ランページバレット	フラッターバリング中Ⓑ	中×7
備考 ディレイ可 フラッターバリング中Ⓑ ↑or↓で軸移動～プレパラション Bへシフト		
ランページバレットプラス	フラッターバリング中Ⓑ,Ⓑ	中×7・中
備考 フラッターバリング中Ⓑ,Ⓖでプレパラション Cへシフト		
バックフルーレ	←Ⓐ	中
カダベラスフェザー	←Ⓑ	中
フュネラルドレッド	←Ⓐ+Ⓑ	中(ガード不能)
備考 Ⓖでキャンセル可		
ハームサイドキック	←Ⓚ	上
備考 ←Ⓚ←←←でステップアリエールへシフト		
ハヴォックストーム	←Ⓐ+Ⓑ	中中

技名	コマンド	攻撃判定
【投げ技】		
フィアーエスコート	Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考 Ⓐで投げぬけ可		
デッドリーホーネット	Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考 Ⓑで投げぬけ可		
マサクゥルレッスン	左投げ	投げ
備考 投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可		
アンダーテイカー	右投げ	投げ
備考 投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可		
ピュアサクリファイス	後ろ投げ	投げ
備考 投げぬけ不可(ヴォルド、アスタロスは可)		

技名	コマンド	攻撃判定
【壁ジャンプ】		
ダイバーアルコン	壁ジャンプ中Ⓐ	下
ダイバーレイド	壁ジャンプ中Ⓑ	中
ダーククレッセント	壁ジャンプ中Ⓚ	中



体術を駆使して闘いに挑め！

タリム

極端に短い武器のリーチと、各種の特殊動作を備えた近距離タイプ。接近手段ともなる特殊移動の使いかたを覚え連撃に幅を持たせていこう。

■流派：[illegible] ■年齢：15歳 ■出身：東南アジア／風守りの集落
■身長：144cm ■体重：42kg ■武器名：ロカ・ルーパ&ジィ・サリカ

特徴 リーチの短さは体術でフォロー

タリムは全キャラ中でもっとも攻撃範囲が狭いため、つねに自分よりも懐の深いキャラとの対戦を強いられる。このため、まず始めに覚えるべきは相手との間合いを詰めていくための方法。直線的に間合いを詰められる⇨⇨Ⓑや⇦Ⓑ+Ⓚなどもあるが、やはり基本は8WAY RUNと走り技による接近がセオリーとなる。主要技をマスターできたら、特殊移動にシフト可能な固有技をチェックして、新たな移動手段を手に入れよう。

戦術 技の使いところを見極めるべし！

タリムの縦斬りは前進しながらくり出す技が多く、意外にリーチが長い。中でもⒷ.Ⓑ～は近距離での要となる連撃始動技で、～Ⓚと～Ⓐで3発目が中・下段の2択にもなる。⇩Ⓚ.Ⓐは近距離ヒット限定だが、唯一ノーマルヒットでダウンを奪える下段。走り技の中では、高性能な⬋or⬉Ⓐに注目。ヒット後はダウンを奪えて、走りから受け身を攻めていける。

マグウィン
ⒷⒷⒶ



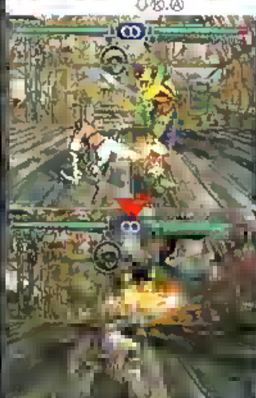
⬆突進力がある中・中・下段の連撃技で、カウンター時であっても3発目は連続ヒットしない。Ⓑ.Ⓑ.Ⓐ⇧or⇩／Ⓑ.Ⓑ⇧or⇩でエアサイドターン2へシフトさせることが可能。

ケットベイル
⇧Ⓐ+Ⓑ／しゃがみ⇧Ⓐ+Ⓑ



⬅攻撃のでがかりに上段避け性能を持つ立ち&しゃがみ両用の浮かせ技。

レリムブレイ
⇩Ⓚ.Ⓐ



⬅先端ヒットだとダウンが奪えない下段キック～上段への連撃技。⇩Ⓚ⇩で下・中段に技が変化。

サイ・ベム
⇨⇨Ⓐ.Ⓐ



⬅2発目ホールドが可能な上・中段連撃技。走り防止効果があり、1発目のヒット後もタリム側有利。

セイスティーヴォ
⬋or⬉Ⓐ



⬅ガード後も反撃を受けづらく、横斬り判定を持った中・中段の走り技。

戦術 チャンスを見逃さずに攻め込む

接近へのプロセス

基本的な接近手段の8WAY RUNからは、⬋or⬉Ⓑとカウンターヒット時にダウンを奪える下段の⬊or⬈Ⓐ（上段避け&ノーマルヒット時有利）が主力に。これらの走り技でダウンを奪えたら、起き上がり&受け身際を攻めて近距離戦へ持ち込む。近距離では、ⒷⒷ～を起点とした連撃と⇧Ⓑ⇨Ⓑ、⇩ⓀⒶによる中・下段の択一を主軸にダメージを奪おう。



⬅けん制&反撃に使えるⒶⒶ～はステップなどで回避されやすいので要注意！



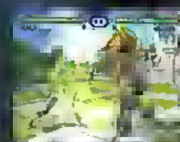
➡下段では⇩Ⓚより発生が速く、カウンター時にダウンが取れる⇦⇦Ⓚも強い。

Ⓑを起点とした基本連撃

- Ⓑ
  - Ⓑ
    - ⇦Ⓚ ― 背向け
    - Ⓐ
    - ⬆or⬇ ― 背向け
    - 投げ
  - Ⓐ
  - ⇩ⓀⒶ

特殊移動を組み込む

全4種類の特殊移動の中で、始めに覚えたいのは側面方向へ回り込んでいく2種類のエアサイドターン。それぞれ移動後の状態に違いがあり、ターン1は正面向き&専用技があって、ターン2は背中向き&振り向き技を出していける。エアサイドターンからの有効な技をピックアップしておいたので、バリエーションに加えてみよう。



⬅方向パッドの追加入力で移動方向決定。シフト技を覚えていこう。



➡振り向き攻撃は、ⒷⒷと⇩Ⓐによる中・下段2択がオススメだ。

エアサイドターンからの連撃

エアサイドターン1	ターン1中、Ⓐ
	ターン1中、Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ
エアサイドターン2（背向け中）	背向け中、ⒷⒷ
	背向け中、⇩Ⓐ

コンボ コンボからの起き攻め重視

おもな浮かせ技は、⇧Ⓑと⇧Ⓐ+Ⓑのふたつ。⇧Ⓑは発生で⇧Ⓐ+Ⓑよりも劣るが、⇧Ⓑ⇨Ⓑといった連撃技に派生させることでリスクを軽減することが可能だ。さらに走り中にも⬋or⬉Ⓑで出していける。



⬅8WAY RUNで攻撃を避けた場合は、⬋or⬉Ⓑで空中コンボを狙おう。

ケットベイル（⇧Ⓐ+Ⓑ）→マグウィン（ⒷⒷ）→エアサイドターン2（⬆or⬇）



⬅各種浮かせ技からの基本コンボ。受け身際に2択が狙える。

アーブ・ティオ1発止め（[illegible]）→ボルティクァス（[illegible]）



⬅Ⓐ、Ⓐ、Ⓑが全段ヒットすればダメージは高いが、安定度はいまひとつ。

タリム完全技表

PERFECT COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定
【通常技】		
ボルティファス	Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ	上・上・中中
備考	1段目Ⓖでキャンセル可 Ⓐ.Ⓐ⬆or⬇でエアサイドターン1へシフト Ⓐ.Ⓐ.Ⓑが壁に当たったとき、Ⓚで追加攻撃（ダウン状態の相手にのみヒット）が発動	
ヤック・ティ	Ⓐ.Ⓑ	上・中
ノーマメイグル	⇦Ⓐ	下
サフォール	⇩Ⓐ	特中
ボルフォンペイン	⇨Ⓐ.Ⓐ	上上・上中
カティーメイグル	⇦Ⓐ.Ⓐ	上・下
備考	⇦Ⓐで背向け状態へ	
メイクルリグリー	⇦ⒶⒷ	上・中
備考	2段目ホールド可	
バンジィーゼ	⇨Ⓐ.Ⓐ	上・上
バンジィバット	⇨Ⓐ.Ⓑ	上・中
ライニックペイン	⇦⇦ⒶⒶⒶ	上上・中中・中中
ライニックペイン・クー	⇦⇦ⒶⒶⒶ⇩⇦⇨Ⓑ	上上・中中・中中・中
サイ・ベム	⇦⇨Ⓐ.Ⓐ	上・中
備考	2段目ホールド可	
ティエル・ヤーク	Ⓑ.Ⓐ	中・上
備考	1段目Ⓖでキャンセル可	
マグウィン	Ⓑ.Ⓑ.Ⓐ	中・中・下
備考	Ⓑ.Ⓑ⬆or⬇でエアサイドターン2へシフト	
ウィムシャール	Ⓑ.Ⓑ.Ⓚ	中・中・中中
備考	Ⓑ.Ⓑ.Ⓚで背向け状態へ Ⓑ.Ⓑ.Ⓚ➡もしくはⒷ.Ⓑ.Ⓚ⬅でエアーソルトへシフト	
シャッツァル	⇨Ⓑ	中
備考	⇨Ⓑ➡時、相手が攻撃してきた場合はエアーソルトへシフト ⇨Ⓑ⬅時、相手が攻撃してきた場合はエアリーブへシフト ⇨Ⓑ⬆or⬇時、相手が攻撃してきた場合はエアサイドターン2へシフト	
サティック	⇩Ⓑ	中
アーブ・ティオ	⇦Ⓑ⇨Ⓑ	中・中
備考	2段目ホールド可	
フェイカディ	⇨Ⓑ.Ⓐ	中・上
備考	⇨Ⓑ.Ⓐ➡時、相手が攻撃してきた場合はエアーソルトへシフト ⇨Ⓑ.Ⓐ⬅時、相手が攻撃してきた場合はエアリーブへシフト ⇨Ⓑ.Ⓐ⬆or⬇時、相手が攻撃してきた場合はエアサイドターン2へシフト	
フェイコロッシュ	⇨Ⓑ.Ⓑ	中・中
備考	2段目ディレイ可	
サイフェンメルチェ	⇨ⒷⒷ	中・中
備考	2段目ホールド可 ⇨Ⓑ➡でエアーソルトへシフト ⇨Ⓑ⬆or⬇でエアサイドターン2へシフト	
キャスティック	⇦⇦Ⓑ	中
ヴァンプレイ	⇦⇦Ⓑ	上
シェイル・クー	⇩⇦⇨Ⓑ	中
備考	ホールド可	
バッツ・リーティー	⇩⇦⇨Ⓑ	中（ガード不能）
備考	Ⓖでキャンセル可	
フィレイキック	Ⓚ	上
備考	Ⓖでキャンセル可	
ジーナラックキック	⇦Ⓚ	下
レリムプレイ	⇩Ⓚ.Ⓐ	下・上
レリムディール	⇩Ⓚ.Ⓐ	下・中
カイゼンディールキック	⇦Ⓚ	中
アーシュノットキック	⇦Ⓚ	中
ウインディードキック	⇨Ⓚ	中
サイフォンキック	⇦⇦Ⓚ	下
ラティエールキック	⇦⇦Ⓚ	中上
ケイティック・バティ	Ⓐ+Ⓑ	中
備考	Ⓖでキャンセル可、キャンセル時は背向け状態へ	
ウタムチャーク	⇦Ⓐ+Ⓑ	中
備考	Ⓖでキャンセル可	
シャロスエイバル	⇨⇨Ⓐ+Ⓑ	上中
バイロプティル	⇦Ⓐ+Ⓑ	上上
ケットベイル	⇦Ⓐ+Ⓑ	中
ティングレイ・バグ	⇩Ⓐ+Ⓑ	中
備考	⇩Ⓐ+Ⓑ➡時、相手が攻撃してきた場合はエアーソルトへシフト ⇩Ⓐ+Ⓑ⬅時、相手が攻撃してきた場合はエアリーブへシフト ⇩Ⓐ+Ⓑ⬆or⬇時、相手が攻撃してきた場合はエアサイドターン2へシフト	
タンベル・ティオ	⇦Ⓐ+Ⓑ	中中
備考	背向け状態へ	
ロックレイト	Ⓑ+Ⓚ	中
備考	Ⓖでキャンセル可	
ヴァンプレイ	Ⓑ+Ⓚキャンセル～Ⓑ	上
エルダンティッカル	⇦Ⓑ+Ⓚ	中中中中
サフォール	しゃがみⒶ	特中
サティック	しゃがみⒷ	中
ヴァイナルリール	しゃがみⒷ.Ⓑ	中・中中
ジーナラックキック	しゃがみⓀ	下
ケットベイル	しゃがみⒶ+Ⓑ	中
バランディール	立ち途中Ⓐ	中
ティレグラッテ	立ち途中Ⓑ	中
リグリエィキック	立ち途中Ⓚ	中
ティジィーベイル	振り向きⒶ.Ⓐ	上・上
備考	振り向きⒶ.Ⓐ➡時、相手が攻撃してきた場合はエアーソルトへシフト 振り向きⒶ.Ⓐ⬅時、相手が攻撃してきた場合はエアリーブへシフト 振り向きⒶ ⬆or⬇時、相手が攻撃してきた場合はエアリーブへシフト	
メイヴァリン	振り向き⇩Ⓐ	上
イエルハッファー	振り向きⒷ.Ⓑ	中・中
備考	2段目ディレイ可	
ケースフリンクキック	振り向きⓀ	上
備考	振り向き or Ⓚで背向け状態へ	
ティンバティベル	振り向きⒶ+Ⓚ	上
備考	インパクト性能（対攻撃性上中段）あり	
マイズウォート	振り向きⒷ+Ⓚ	中
備考	インパクト性能（対攻撃性上中段）あり	
メイヴァリン	しゃがみ振り向きⒶ	上
ファスツゼィアム	しゃがみ振り向きⒷ	中
ファスツキック	しゃがみ振り向きⓀ	上
リールカイル	ジャンプⒶ	上
備考	ジャンプⒶ➡時、相手が攻撃してきた場合はエアーソルトへシフト ジャンプⒶ⬅時、相手が攻撃してきた場合はエアリーブへシフト ジャンプⒶ⬆or⬇時、相手が攻撃してきた場合はエアサイドターン2へシフト	
ティンバルファス	ジャンプⒷ	中
備考	ジャンプⒷ（⇩Ⓑ限定）が壁に当たったとき、Ⓚで追加攻撃（ダウン状態の相手にのみヒット）が発動	
バリントキック	ジャンプⓀ	中
ティークツァイル	ジャンプ遅出しⒶ	下
ティークツェィアム	ジャンプ遅出しⒷ	中
ティークキック	ジャンプ遅出しⓀ	下

技名	コマンド	攻撃判定
【エアサイドターン】		
エアサイドターン1	—	特殊移動
ハイカカリン	エアサイドターン1中Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ
備考	投げ側と同じボタン（ⒶorⒷ）で投げぬけ可	
カークルティアス	エアサイドターン1中Ⓐ	中中
エアサイドターン2	⇧or⇩Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	背向け状態へ	

技名	コマンド	攻撃判定
【エアリーブ】		
エアリーブ	—	特殊移動
ヴァンプレイ	エアリーブ中Ⓑ	上
【エアーソルト】		
エアーソルト	⇨Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	ダウン状態の相手にヒットする攻撃判定あり ホールド時に壁に当たったとき、追加攻撃（ダウン状態の相手にのみヒット）が発動 ⇦で移動距離を短くできる	
ティティオール	エアーソルト中Ⓐ	下
カザックセンティ	エアーソルト中Ⓑ	中
クーリークキック	エアーソルト中Ⓚ	上
備考	ダウン状態へシフト、シフトする場合にはダウン状態の相手にヒットする攻撃判定あり ヒット時は再度エアーソルトへシフト	
ケースフリンクキック	エアーソルト中に相手を飛び越して⇦Ⓚ	上
備考	背向け状態へ	

技名	コマンド	攻撃判定
【8WAY RUN】		
サイ・ベム	➡Ⓐ.Ⓐ	上・中
備考	2段目ホールド可	
ヴァンプレイ	➡Ⓑ	上
メイウェイキック	➡Ⓚ	下
備考	スライディング	
シャロスエイバル	➡Ⓐ+Ⓑ	上中
エアーソルト	➡Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	エアーソルトへシフト	
セイスティーヴォ	⬈Ⓐ	中中
アーブ・ティオ	⬈Ⓑ⇨Ⓑ	中・中
備考	エアサイドターン1へシフト	
クロンサイブ	⬈Ⓐ.Ⓐ	上・中中
シャロスエイバル	⬈Ⓐ+Ⓑ	上中
エアサイドターン1	⬈Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	エアサイドターン1へシフト	
セイスティーヴォ	⬆Ⓐ	中中
アーブ・ティオ	⬆Ⓑ⇨Ⓑ	中・中
備考	2段目ホールド可	
クロンサイブ	⬆Ⓐ.Ⓐ	上・中中
シャロスエイバル	⬆Ⓐ+Ⓑ	上中
エアサイドターン1	⬆Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	エアサイドターン1へシフト	
クルンパーツ	⬆Ⓐ	上上
備考	⬆Ⓐ⬆or⬇でエアサイドターン1へシフト	
アモエィバル	⬆Ⓑ	中中
備考	⬆Ⓑ➡でエアーソルトへシフト ⬆Ⓑ⬆or⬇でエアサイドターン1へシフト	
ティシィッカル	⬆Ⓚ	上
シャロスエイバル	⬆Ⓐ+Ⓑ	上中
エアサイドターン1	⬆Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	エアサイドターン1へシフト ⬆Ⓑ+Ⓚ（壁際限定）で壁を駆け上る	
クルンパーツ	⬇Ⓐ	上上
備考	⬇Ⓐ⬆or⬇でエアサイドターン1へシフト	
アモエィバル	⬇Ⓑ	中中
備考	⬇Ⓑ➡でエアーソルトへシフト ⬇Ⓑ⬆or⬇でエアサイドターン1へシフト	
ティシィッカル	⬇Ⓚ	上
シャロスエイバル	⬇Ⓐ+Ⓑ	上中
エアサイドターン1	⬇Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	エアサイドターン1へシフト ⬇Ⓑ+Ⓚ（壁際限定）で壁を駆け上る	
ノーマメイグル	⬊Ⓐ	下
ティーベルザック	⬊Ⓑ	中
備考	⬊Ⓑ➡時はエアーソルトへシフト ⬊Ⓑ⬆or⬇時はエアサイドターン1へシフト	
ジーナラックキック	⬊Ⓚ	下
シャロスエイバル	⬊Ⓐ+Ⓑ	上中
エアサイドターン1	⬊Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	エアサイドターン1へシフト	
ノーマメイグル	⬋Ⓐ	下
ティーベルザック	⬋Ⓑ	中
備考	⬆Ⓑ➡時はエアーソルトへシフト ⬋Ⓑ⬆or⬇時はエアサイドターン1へシフト	
ジーナラックキック	⬋Ⓚ	下
シャロスエイバル	⬋Ⓐ+Ⓑ	上中
エアサイドターン1	⬋Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	エアサイドターン1へシフト	
ライニックペイン	⬅Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	上上・中中・中中
ライニックペイン・クー	⬅Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ⇩⇦⇨Ⓑ	上上・中中・中中・中
キャスティック	⬅Ⓑ	中
サイフォンキック	⬅Ⓚ	下
シャロスエイバル	⬅Ⓐ+Ⓑ	上中
エルダンティッカル	⬅Ⓑ+Ⓚ	中中中中

技名	コマンド	攻撃判定
【投げ技】		
リーグフェイバー	Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓐで投げぬけ可	
ハミルウィッシュバイ	Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓑで投げぬけ可	
パラルラヴァー	左投げ	投げ
備考	投げ側と同じボタン（ⒶorⒷ）で投げぬけ可	
ウォルスピーグ	右投げ	投げ
備考	投げ側と同じボタン（ⒶorⒷ）で投げぬけ可	
ティンバークケース	後ろ投げ	投げ
備考	投げぬけ不可（ヴォルド、アスタロスは可）	
エングァース	⇩⇦⇨Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓑで投げぬけ可	
マーレットファーディ	⇩⇦⇨Ⓑ+Ⓖ⇦⇨Ⓐ+Ⓑ	投げ
備考	タイミングよく⇩⇦Ⓑ+Ⓚで追加投げが発生 Ⓑで投げぬけ可	

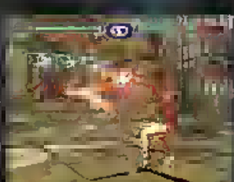
技名	コマンド	攻撃判定
【壁ジャンプ】		
ティークツァイル	壁ジャンプ中Ⓐ	下
ティンバルファス	壁ジャンプ中Ⓑ	中
ティークキック	壁ジャンプ中Ⓚ	下
ティークツェィアム	壁ジャンプ中遅出しⒷ	中

自動シフトの発動条件と性質

タリムが持つ技の中には、戻りモーション中に相手の攻撃を察知することで、3種類の特殊動作へと自動シフト可能な追加入力技が存在する。この相手の反撃を誘って迎撃していく技を利用すれば、瞬時に得意な近距離に持ち込むことも可能。シフト可能な特殊動作の中では、エアリーブ～エアリーブ中Ⓑに注目。見た目には⇨⇨Ⓑと変わらないが、ガードブレイク効果がつきで十分な見返りを期待できる。ただし、最低でも自動シフト技を相手にガードさせないと、攻撃が届かないので要注意だ。



←戻りモーション中は、Ⓖボタンを押していても特殊動作にシフト可。



←エアリーブ中Ⓑ以外では、エアサイドターン2からの2択も強い。

自動シフト始動技と追加入力

- ⇦Ⓑ
- ⇨ⒷⒶ
- ⇩Ⓐ+Ⓑ
- 振り向きⒶⒶ
- ジャンプⒶ

→ ～➡ —— エアーソルトへ
→ ～⬅ —— エアリーブへ
→ ⬇or⬆ —— エアサイドターン2へ

主要な狙いどころ

技	解説
シャッツァル ⇨Ⓑ	発生の速さを活かして、相手の連繋に対する割り込みや反撃技、近距離のけん制技として使用。
フェイカディ ⇨ⒷⒶ	ⒷⒶと並び、近～中距離の8WAY RUN抑制効果を持った連繋技で、おもにけん制として使用。
ティングレイ・バグ ⇩Ⓐ+Ⓑ	ダウン状態の相手にヒットする性質を活かして、追い討ち＆起き攻めに使っていくと効果的だ。



各状況の技をしっかり理解する
ホン・ユンスン

慣れないうちは扱いが難しく感じるが、要所の横斬りや構えがスムーズに扱えるようになると自分のペースで闘えるようになるキャラだ。

■流派：正宗式大刀術＋生来の足技　■年齢：18歳　■出身：李氏朝鮮／鶏龍山
■身長：176cm　■体重：72kg　■武器名：白露(ビャクロ)

HWANG YUNSUNG

特徴 豊富な横斬りと蹴り技が攻撃の主体

豊富な横斬りを持っているため、8WAY RUN対策には事欠かない。上段ばかりでなく中段判定の横斬りもあるので、間合いや出の速さを考慮したうえで使用すれば、大きな武器となる。これらに構えを含めた蹴り技をミックスさせて、自分のリズムで闘うようにしていこう。



⬅横斬りで相手の動きを制して、蹴り技で畳みかける。

固有技 単発で強力な技から構えへの布石となる技

けっこうクセのある技もあるが、そのぶん使いどころがハッキリしている。状況別に目的を持って技をくり出していけば、いい結果が生まれやすいだろう。構えへ移行したいときは下の技を積極的に使っていこう。

烈光尖(レッコウセン)
⇦⇦Ⓚ



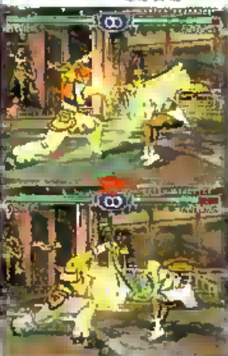
⬅後ろに身を引いてからくり出す突き攻撃。相手の攻撃をかわそう。

虎砲蹴(コホウシュウ)
⇦⇦Ⓚ



⬅上段をスカす性能があり近距離でも使いやすい。攻撃判定は上段。

刃面壁(ジンメンヘキ)
⇨⇨ⒷⒷ



⬅突進力のある縦斬り2段攻撃。2発目はディレイをかけることができ、ホールドすれば水鶴の構えへの移行も可能となっている。

流牙脚(リュウガキャク)
Ⓚ.Ⓚ



⬅上段→中段のコンビネーション技。Ⓚ⇨、Ⓚ.Ⓚ⇨とすることで水鶴の構えへ移行する。すばやい展開での構えは対応されにくい。

回天跳砲蹴(カイテンチョウホウシュウ)
⇨⇨Ⓚ.Ⓚ.Ⓚ



⬆中段技。ここで⇨とすると水鶴の構えへ。いちばん実戦向けのポイント

⬆2発目も中段技。ここでも⇨で水鶴の構えへ。ここで構えにシフトもいい。

⬆上段蹴り。ここまで出し切ることはあまりないが、ヒット時相手を吹き飛ばす。

戦術 中段と下段攻撃だけでなくガードをうち崩る攻撃を

強力な技を知る

オススメの使いやすい技は立ち途中ⒶⒷ。上段→中段の2段攻撃で、横斬り→縦斬り。1発目がカウンターヒットなら連続攻撃で相手を浮かせ、ガードされていても2発目がガードブレイク技となる。近・中間距離どちらからの間合いでも使っていけるため、汎用性が非常に高い技だ。



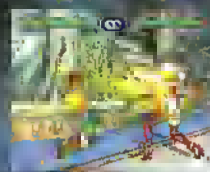
⬅立ち途中の技のため仕込みが必要となる。1発目は上段なから横斬り攻撃だ。



⬅真に強力なのは2発目。浮かせ技になっているが、ガードブレイク技でもある。

風雲嵐剛刃(立ち途中ⒶⒷ)への布石

しゃがみ状態からの技は、どこでも容易に出せるわけではない。そこで下の表の技でしゃがみ状態を作りだし、風雲嵐剛刃へつなげてみよう。とくに●がついてる技は、上段スカし性能がついていてオススメ。



⬅上段スカし技で相手の攻撃をかわしつつ止める。そのあとは風雲嵐剛刃へ。

しゃがみ状態をつくり出す技　●は上段スカし性能付きでオススメ				
●⬇Ⓐ	⬇Ⓑ	●⇩Ⓐ	⇩Ⓑ	⬇Ⓚ

水鶴の構えへ

要所では構えである水鶴を混ぜていこう。水鶴へは特定の技から派生する。下の表にある技群からがオススメ。また構え系は、やみくもに出された打撃技などに弱いので、十分に相手の動きを制止させたい。



⬅水鶴構え時に⇨⇨で魁歩へ。ここからでも風雲嵐剛刃を出すことができる。

刃面壁(⇨⇨ⒷⒷ)	2発目をホールドさせて構えへ移行するのが目的なら遠い間合いからでも使っていける。ディレイ可能。
流牙脚(Ⓚ.Ⓚ)	すばやい展開で構えへ移行するときに使用すると有効。1発目から水鶴へいけば相手も対応が遅れるはずだ。
回天跳砲蹴(⇨⇨Ⓚ.Ⓚ.Ⓚ)	この技のときも1発目から構えへ移行するのがオススメ。中段技なのでふつうに使用してもなかなか強力。
乱足流翔刃(⇨Ⓚ.Ⓚ.ⒶⒶ)	上段→中段とくり出され、2発目のあとに⇨Ⓚで水鶴へ。なお、⇨ⓀⓀⒶ⇦とすると陸歩の構えへとなる。
雷杯尖(⇧Ⓚ.Ⓚ.Ⓑ)	下段→下段のコンビネーション技。1発目がカウンターヒットで連続。⇧ⓀⓀで水鶴へシフトする。

コンボ 浮かせるコンボと相手を崩してからのコンボが基本

上のコンボは一般的なもの。始動技は立ち途中Ⓑや⬋or⬉Ⓑからでも構わない。下は崩れコンボからの追い討ち。カウンターヒットで崩れになるものは、回復されてしまうこともあるので注意したい。



⬅崩れからの⇨⇨ⒷⒷのコンボは、追い討ちを決めたあとに構えへも移行できる。

蹴昇天(⇘Ⓑ)→鶴技連閃(⇨Ⓑ.Ⓑ)



⬅通常の立ち回りで⇧Ⓑとするよりは、ステップで攻撃を避けて⬇。「⬉Ⓑ」とするほうが実戦的。

凛空斬カウンター(⇦⇦Ⓑ)→刃面壁(⇨⇨ⒷⒷ)



⬅崩したあとに⇧Ⓑという選択肢もあるが届かない場合も。崩れコンボ系はほかにも多数あり。

ホン・ユンスン完全技表
PERFECT COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定
【通常技】		
連刃旋咆斬(レンジンショウホウザン)	ⒶⒶⒷ	上・上・中
備考	1段目Ⓖでキャンセル可　ⒶⒶ⇦で陸歩へシフト　3段目ディレイ可	
連刃双咆脚(レンジンソウメイキャク)	ⒶⒶⓀ.Ⓚ	上・上・上・中
備考	3段目ディレイ可　4段目ディレイ可	
竜刻刃(リュウコクジン)	⇨ⒶⒶ	上・下
備考	2段目Ⓖでキャンセル可　2段目ディレイ可　⇨Ⓐ⇦で陸歩へシフト	
影曲刃(エイキョクジン)	竜刻刃二段目キャンセルⒷ	中
陸空斬(リクウザン)	⇨⇨Ⓐ	中
炎昇斬(エンショウザン)	⇧Ⓑ	中
斬殺刀(ザンシツトウ)	⇧Ⓐ	中
転蓬撃(テンポンゲキ)	⇩Ⓐ	特中
斬影撃(ザンエイゲキ)	⇦Ⓐ	上
旋影刀(センエイトウ)	⇦⇦Ⓐ	中
昇天空(ショウテンクウ)	Ⓑ.Ⓑ	中・中
備考	1段目Ⓖでキャンセル可　2段目ディレイ可　[illegible]陸歩へシフト	
閃突(セントツ)	Ⓑ⇨	上
影曲刃(エイキョクジン)	Ⓑ⇦	中
旋風蹴(センプシュウ)	Ⓑ.Ⓚ	中・上
備考	2段目Ⓖでキャンセル可　2段目ディレイ可	
鉄支連訣(テッシレンケツ)	⇦Ⓑ.Ⓐ	中・上
鉄支連断(テッシレンダン)	⇦Ⓑ.Ⓑ	中・中
備考	2段目ディレイ可	
刃面壁(ジンメンヘキ)	Ⓑ.Ⓑ	中・中
備考	2段目ディレイ可　⇦⇦Ⓑ⇦で水鶴へシフト　⇦⇦Ⓑ.Ⓖで水鶴へシフト	
流光尖(リュウコウセン)	⇨⇨Ⓑ⇦Ⓑ	中・中
備考	2段目ホールド可	
剛昇天(ゴウショウテン)	⇧Ⓑ	中
単衝尖(タンショウセン)	⇩Ⓑ	下
臥狼尖(ガロウセン)	⇩Ⓑ.Ⓑ	中・上
剛烈断(ゴウレツダン)	⇦Ⓑ	中
備考	ホールド可	
烈光尖(レッコウセン)	⇦⇦Ⓑ	中
備考	Ⓖでキャンセル可	
跳爪撃(チョウソウゲキ)	⇩Ⓚ	中
流牙脚(リュウガキャク)	Ⓚ.Ⓚ	上・中
備考	1段目Ⓖでキャンセル可　Ⓚ⇨もしくはⓀ.Ⓚ⇨で水鶴へシフト	
牙撃剛刃(ガキャクゴウジン)	Ⓚ⇨Ⓐ+Ⓑ	上・中
備考	2段目Ⓖでキャンセル可	
蹴牙脚(シュウガキャク)	⇨⇨Ⓚ	中
備考	⇨⇨Ⓚ　で水鶴へシフト	
乱足流刻刃(ランソクリュウコクジン)	⇨Ⓚ.Ⓚ.ⒶⒶ	上・中・上・下
備考	4段目Ⓖでキャンセル可　4段目ディレイ可　⇨Ⓚ.Ⓚ⇨Ⓚで水鶴へシフト	
影曲刃(エイキョクジン)	乱足流刻刃4段目キャンセルⒷ	中
乱足剛刃(ランソクゴウジン)	⇨Ⓚ.Ⓚ⇦Ⓐ+Ⓑ	上・中・中
備考	3段目Ⓖでキャンセル可	
回天蹴(カイテンシュウ)	⇨⇨Ⓚ	中
備考	⇨⇨Ⓚ⇨で水鶴へシフト	
回天跳蹴(カイテンチョウシュウ)	⇨⇨Ⓚ.Ⓚ	中・中
備考	⇨⇨Ⓚ.Ⓚ⇨で水鶴へシフト	
回天跳鳳蹴(カイテンチョウホウシュウ)	⇨⇨Ⓚ.Ⓚ.Ⓚ	中・中・上
回天殺刀(カイテンシツトウ)	⇨⇨Ⓚ⇧or⇩Ⓐ	中・中
回天烈断(カイテンレツダン)	⇨⇨Ⓚ⇧or⇩Ⓑ	中・中
回天弄蹴(カイテンロウシュウ)	⇨⇨Ⓚ⇧or⇩Ⓚ.Ⓚ	中・中・上
備考	⇨⇨Ⓚ⇧or⇩Ⓚ⇨で水鶴へシフト　⇨⇨Ⓚ⇧or⇩Ⓚ⇦で陸歩へシフト	
回天跳殺刀(カイテンチョウシツトウ)	⇨⇨Ⓚ.Ⓚ⇧or⇩Ⓐ	中・中・中
備考	⇨⇨Ⓚ.Ⓚ⇧or⇩で2段目をキャンセル可	
回天跳烈断(カイテンチョウレツダン)	⇨⇨Ⓚ.Ⓚ⇧or⇩Ⓑ	中・中・中
回天跳弄蹴(カイテンチョウロウシュウ)	⇨⇨Ⓚ.Ⓚ⇧or⇩Ⓚ.Ⓚ	中・中・中・上
備考	⇨⇨Ⓚ.Ⓚ⇧or⇩Ⓚ⇨で水鶴へシフト　⇨⇨Ⓚ.Ⓚ⇧or⇩Ⓚ⇦で陸歩へシフト	
震抉足(シンケッソク)	⇦Ⓚ	中
梟舞尖(キョウブセン)	⇦Ⓚ.Ⓐ.Ⓑ	下・上・中
備考	3段目Ⓖでキャンセル可	
梟牌尖(キョウハイセン)	⇩Ⓚ.Ⓚ.Ⓑ	下・下・中
備考	3段目Ⓖでキャンセル可　Ⓚ.Ⓚ⇨Ⓚで水鶴へシフト	
梟牌剛刃(キョウハイゴウジン)	⇩Ⓚ.Ⓚ⇦Ⓐ+Ⓑ	下・下・中
備考	3段目Ⓖでキャンセル可	
伏牙脚(フクガキャク)	⇩Ⓚ	下
連花蹴(レンカシュウ)	⇨Ⓚ	中中
虎砲蹴(コホウシュウ)	⇦⇦Ⓚ	下
双通天(ソウツウテン)	Ⓐ+Ⓑ	中中
揺炎斬(ヨウエンザン)	⇨Ⓐ+Ⓑ	中中
備考	インパクト性能(対上中段)あり	
挙剛刃(キョクゴウジン)	⇦Ⓐ+Ⓑ	中
備考	インパクト性能(対投)あり　Ⓖでキャンセル可	
強襲烈剛刃(キョウシュウレツゴウジン)	⇨⇨Ⓐ+Ⓖ	中
竜魚脚(リュウギョキャク)	Ⓑ+Ⓚ	中
砲霊蹴(ホウレイシュウ)	⇨Ⓑ+Ⓚ	中
本式強襲跳蹴乱舞刃(ホンシキキョウシュウチョウランブジン)	⇦Ⓑ+[illegible]	中(ガード不能)
備考	Ⓖでキャンセル可	
連旋蹴(レンセンギ)	⇩Ⓐ+Ⓚ	特中下
屈刃撃(クットウゲキ)	しゃがみⒶ	特中
臥狼尖(ガロウセン)	しゃがみⒷ.Ⓑ	中・上
伏牙脚(フクガキャク)	しゃがみⓀ	下
風雲嵐剛刃(フウウンランゴウジン)	立ち途中ⒶⒷ	上・中
備考	2段目Ⓖでキャンセル可　2段目ディレイ可	
砕断空(サイダンクウ)	立ち途中Ⓑ	中
昇翔蹴(ショウコウシュウ)	立ち途中Ⓚ	中
揺炎斬(ヨウエンザン)	立ち途中Ⓐ+Ⓑ	中中
備考	インパクト性能(対上中段)あり	
転身斬撃(テンシンザンゲキ)	振り向きⒶ	下
転身翻刀(テンシンホントウ)	振り向きⒷ	中
転身牙脚(テンシンガキャク)	振り向きⓀ	上
転身抉足(テンシンケッソク)	振り向きⓀ.Ⓚ	上・中
備考	⬅振り向きからのみ出る	
転屈刀撃(テンクツトウゲキ)	しゃがみ振り向きⒶ	下
転屈蹴刃(テンクツロウジン)	しゃがみ振り向きⒷ	中
転伏脚(テンフクキャク)	しゃがみ振り向きⓀ	下
迅風斬(ジンフウザン)	ジャンプⒶ	下
断空撃(ダンクウゲキ)	ジャンプⒷ	中
砕征蹴(サイセイシュウ)	ジャンプⓀ	中
迅掃斬(ジンソウザン)	ジャンプ踏出し[illegible]	下
揚鉄抉(ヨウテッケツ)	ジャンプ踏出しⒷ.Ⓐ	中・上
揚鉄断(ヨウテツダン)	ジャンプ踏出しⒷ.Ⓑ	中・中
備考	2段目ディレイ可	
旋剣蹴(センケンシュウ)	ジャンプ踏出しⓀ	上

技名	コマンド	攻撃判定
【水鶴　スイカク】		
水鶴(スイカク)	—	特殊構え
回翼斬(カイヨクザン)	水鶴中Ⓐ	上
備考	水鶴中Ⓖで構えを維持	
飛翼刀(ヒヨクトウ)	水鶴中Ⓑ	中
絡脚旋雷砲(ラッキャクセンライホウ)	水鶴中Ⓚ	中
備考	ヒット時にⓀで追加攻撃　投げが発動	
迅風斬(ジンフウザン)	水鶴中　Ⓐ	上
鳳爪撃(ホウソウゲキ)	水鶴中　Ⓑ	中
影曲刃(エイキョクジン)	水鶴中　Ⓚ.Ⓑ	特殊移動・中
鶴翼蹴(カクシュウ)	水鶴中⇩Ⓚ.Ⓚ	下・上
備考	水鶴中⇩Ⓚ.Ⓚ⇨で構えを維持	
鶴翼撃(カクヨクゲキ)	水鶴中⇩Ⓚ.Ⓐ	下・上
跳浪足(チョウロウソク)	水鶴中⇩Ⓚ	上
豪勢岩砕断(ゴウセイガンサイダン)	水鶴中Ⓐ+Ⓑ	中
備考	インパクト性能(対上中段)あり	
影曲刃(エイキョクジン)	水鶴中⇨⇨Ⓑ	特殊移動・中

技名	コマンド	攻撃判定
【魁歩　カイホ】		
魁歩(カイホ)	水鶴中⇨⇨ 陸歩(コンボ派生のみ)中⇨⇨	特殊移動
備考	前方ステップ	
風雲嵐剛刃(フウウンランゴウジン)	魁歩中ⒶⒷ	上・中
魁穴天(カイコウテン)	魁歩中Ⓑ	中
魁破脚(カイハキャク)	魁歩中Ⓚ	中

技名	コマンド	攻撃判定
【陸歩　リクホ】		
陸歩(リクホ)	⇩⇧⇦	特殊移動
備考	後方ステップ	
落鷹斬(ラクオウザン)	⇩⇧⇦Ⓐ	上
無音断(ムオンダン)	⇩⇧⇦Ⓑ	中
散鳳蹴(サンホウシュウ)	⇩⇧⇦Ⓚ.Ⓚ Ⓚ	下・上・上
備考	3段目ディレイ可	
強襲飛来突(キョウシュウヒライトツ)	⇩[illegible]Ⓑ+Ⓚ	中
備考	Ⓖでキャンセル可　⇩[illegible]⇨Ⓑ+Ⓚ⇨で移動距離を短くできる	

技名	コマンド	攻撃判定
【8WAY RUN】		
陸空斬(リクウザン)	➡Ⓐ	中
刃面壁(ジンメンヘキ)	➡Ⓑ.Ⓑ	中・中
備考	2段目ディレイ可　➡Ⓑ　で水鶴へシフト　➡Ⓑ.Ⓖで水鶴へシフト	
流光尖(リュウコウセン)	➡Ⓑ⇦Ⓑ	中・中
備考	2段目ホールド可	
潜身蹴(センシンシュウ)	➡Ⓚ	下
備考	スライディング	
旋蓬跳撃(センポンチョウゲキ)	⬊ⒶⒷ	上・中
備考	2段目ホールド可	
登竜刃(トウリュウジン)	⬊Ⓑ	中
備考	⬊Ⓖで水鶴へシフト	
猛翔蹴(モウショウシュウ)	⬊Ⓚ	中中
旋蓬跳撃(センポンチョウゲキ)	⬈ⒶⒷ	上・中
備考	2段目ホールド可	
登竜刃(トウリュウジン)	⬈Ⓑ	中
備考	⬈Ⓖで水鶴へシフト	
猛翔蹴(モウショウシュウ)	⬈Ⓚ	中中
重狼尖(ジュウロウセン)	⬆ⒶⒷ	上上・中
備考	2段目Ⓖでキャンセル可　⬆Ⓐ⇨で水鶴へシフト	
無影刃(ムエイジン)	⬆Ⓑ	中
回旋蹴(カイセンシュウ)	⬆Ⓚ	上
重狼尖(ジュウロウセン)	⬇ⒶⒷ	上上・中
備考	2段目Ⓖでキャンセル可　⬇[illegible]⇨で水鶴へシフト	
無影刃(ムエイジン)	⬇Ⓑ	中
回旋蹴(カイセンシュウ)	⬇Ⓚ	上
曲破斬(キョクハザン)	⬋Ⓐ	下
散界尖(サンカイセン)	⬋Ⓑ	下
旋剣蹴(センケンシュウ)	⬋Ⓚ	下
曲破斬(キョクハザン)	⬉Ⓐ	下
散界尖(サンカイセン)	⬉Ⓑ	下
旋剣蹴(センケンシュウ)	⬉Ⓚ	下
旋影刀(センエイトウ)	⬅Ⓐ	中
烈光尖(レッコウセン)	⬅Ⓑ	中
備考	Ⓖでキャンセル可	
虎砲蹴(コホウシュウ)	⬅Ⓚ	上
本式強襲跳蹴乱舞刃(ホンシキキョウシュウチョウランブジン)	⬅Ⓑ+Ⓚ	中(ガード不能)
備考	Ⓖでキャンセル可	

技名	コマンド	攻撃判定
【投げ技】		
捉鶴昇竜弾(ソクヨウリュウセイダン)	Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓐで投げぬけ可	
飛翔連撃刃(ヨウシュウシイゲキジン)	Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓑで投げぬけ可	
捻頭剛転車(ネントウゴウテンシャ)	左投げ	投げ
備考	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可	
絶命旋踏刃(ゼツメイセットウジン)	右投げ	投げ
備考	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可	
強行破骨斬(キョウコウハコツザン)	後ろ投げ	投げ
備考	投げぬけ不可(ヴォルド、アスタロスは可)	
允成強震撃(ユンスンキョウシンゲキ)	Ⓑ+Ⓖ⇦	投げ
備考	Ⓑで投げぬけ可	

技名	コマンド	攻撃判定
【壁ジャンプ】		
迅掃斬(ジンソウザン)	壁ジャンプ中Ⓐ	下
揚鉄抉(ヨウテッケツ)	壁ジャンプ中Ⓑ.Ⓐ	中・上
揚鉄断(ヨウテツダン)	壁ジャンプ中Ⓑ.Ⓑ	中・中
旋剣蹴(センケンシュウ)	壁ジャンプ中Ⓚ	下

陸歩の構えの背景

陸歩へシフトする場合の代表的な技は、ⒶⒶ⇦、⇨Ⓐ⇦、ⒷⒷ⇦、Ⓑ⇨ⓀⓀⒶ⇦。ほかには水鶴中⇩ⓀⒶ⇦など。また水鶴のように、構えを維持するようなことは陸歩ではできない。なお、技からシフトするほかに、⇩⇧⇦とコマンドでも陸歩へシフトすることが可能だ。後ろに下がっていくモーションが特徴的で、その最中にボタンを押すと、陸歩中の技をくり出すことができる。このあたりの動きはコマンドからシフトしても同じ。陸歩中Aは横斬りの上段攻撃。陸歩中Ⓑは縦斬りの中段攻撃と、相手に合わせた技を選んでいくといい。なお、陸歩中ⓀⓀⓀの1発目は下段攻撃だ。



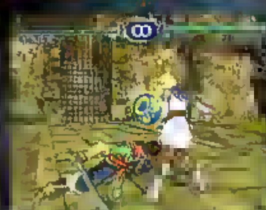
←後方ステップするのが陸歩の構えの特徴だ。



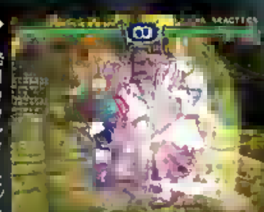
←構え中の技は少ないので用途に合ったものを。

水鶴からの風雲嵐剛刃

攻略の本編のほうで立ち途中ⒶⒷが強力なのは話したが、この技は水鶴の構えからでも可能。少し詳しく解説していこう。まず水鶴の構えから⇨⇨というコマンドで、魁歩という特殊移動を行う。姿勢を低くし、大きく前方へ移動する動きだ。この最中にⒶⒷと入力すると立ち途中ⒶⒷである風雲嵐剛刃がくり出される。ただ構えからだと、ガードブレイク属性を持つのは同じなのだが、少しだけ違う点がある。それはカウンターヒットを取れても2発目がつながらないことだ。立ち途中の場合と比べてパワーダウンなのは否めないが、それでも強力な技ではある。



←水鶴から魁歩へ移行すれば出すことができる。



→1発目カウンターヒットでも2発目はガード。



スピーディーな動きを展開
カサンドラ

複雑な操作や構えがなく、使いやすいスタンダードなキャラクターのカサンドラ。スピードを重視したす速い展開で動かしていこう。

■流派：身体を動かすままに(亜アテナ流) ■年齢：21歳 ■出身：オスマントルコ帝国／アテネ ■身長：164cm ■特技：背中合わせ ■武器名：オメガソード＆ネメアシールド

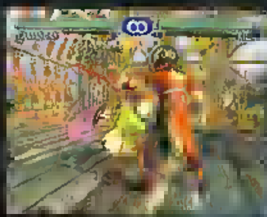
CASSANDRA ALEXANDRA

特徴 高性能の縦斬りを多く持つ

カサンドラは複雑な構えなどが一切なくシンプル。スタンダードなキャラクターで初心者にもオススメだ。Ⓑ,Ⓑなどの基本的な技は使いやすくスキも少な目。もちろん戦術に組み込めるだけの性能を併せ持っている。その反面リーチはやや短めのものが多い。遠距離で闘うことになるときは、特定の技を駆使する必要がある。いっぽう近距離戦では有利に闘えることが多い。多少不利な状況でも、相手の技を潜り込むようにくり出される、上段スカし技を要所で使っていくといい結果が生まれやすい。



←Ⓑ,Ⓑや⇩⇦⇩Ⓑは困ったら使ってもいいくらい高性能。

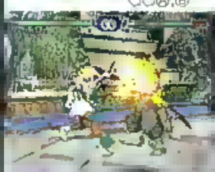


←潜り込むような技、上段スカしの技にも注目しよう。

固有技 うまく技の特長をつかみリーチの短さを補っていこう

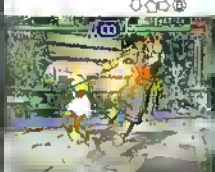
近距離戦と中間距離以上で使用する技の性能を知っておこう。ホールドを使用することによって性質が変わる技もあるので覚えておきたい。どの技も高性能なので、気軽に出していけるのも強みとなる。

カタルシスター
⇦⇦Ⓐ,Ⓑ



←1段目ホールドが強力で、ノーマルヒットで相手はスピン。追い討ち可能だ。

エンジェルスカッシュ
⇩⇦⇨Ⓑ



←発生が速く前にも踏み出していく。ダメージが高いのもウリのひとつだ。

ツインステップグレース
⇧Ⓐ+Ⓑ



←2段技でアッパーのように下から剣をくり出す。上段スカしの性能があり、つぶされにくい。

スライドフラッド
Ⓐ,Ⓑ,Ⓑ



↑上段判定の横斬り。発生は最速クラスだ。積極的に使っていきたい。

↑中段の縦斬り。ここまでは連続攻撃。出し切ってしまっていいだろう。

↑ガード時はしゃがみ状態。下段への派生もあり。単純ながら2択となる。

戦術 少ないリスクで相手に攻め込み、要所でダメージを奪う

ツケ込まれにくい技

ダメージを容易に奪える技というのは、スキが大きくリスクがともなうのがふつうだ。カサンドラの基本戦術として、スキの少ない技を多くくり出し、す速い展開に持ち込んでいくのが理想となる。下の表の左側にあるのが、それを担う技群となる。いわゆる軽い技だ。とくに⇦⇦Ⓐは、距離が離れたときの攻撃手段として重宝する。空振りしてもいいくらいの気持ちで使っていこう。

その後は、右表にある技へと連繋していく。これらの技は、上段スカし性能があったり、攻撃判定の発生が速いため打ち勝てることが多い。さらに、ダメージが高めで、その後の攻めも継続したりと展開もスムーズだ。強気で攻め込んでいこう。



↑比較的スキの少な目の技で攻め込んでいくといい。

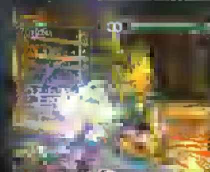
↑多少強引でもかまわないから攻撃していこう。

↑そして、発生の速い技などを使ってみるといいぞ。

スキの少ない軽い技	→	多少不利でも使っていける技
カタルシスター1段目ホールド(⇦⇦Ⓐ)		ホーリーライトフォール(⇩⇘⇨Ⓐ,Ⓑ)
ボトルクラッシュキック(⇨Ⓐ,Ⓚ)		エンジェルスカッシュ(⇩⇦⇨Ⓑ)
スライドフラッド(Ⓐ,Ⓑ,Ⓑ)		ツインステップグレース(⇧Ⓐ+Ⓑ)
スプラッシュガスト(Ⓑ,Ⓚ)		

ガードをうち破る技

ガード崩す手段に投げや下段攻撃が一般的だが、ガードブレイク性能を付加した技も使っていこう。ホールドやちょっとした仕込みで別な技へと変化するようなものだ。要所でうまく使っていけるようにしたい。

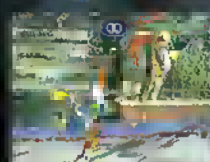


←ガードを固めてくるような相手なら、なおさら決まりやすくなるぞ。

ネメアストライク(⬇or⬆Ⓑ)	8WAY RUN中の技で相手を吹き飛ばす中段攻撃。ホールドするとガードブレイク性能が付加される。
シールドノヴァ(Ⓑ⇨Ⓑ)	前方に盾を突き出す攻撃。リーチは短いが、この技もホールドでガードブレイク技へと変化する。
ロティオンモール(⬇or⬆Ⓑ)	この技はホールドでなく、ソウルチャージLv1でガードブレイク技となる。うまく使いこなしていこう。

コンボ 中間距離からも狙え、投げ技からの追い討ち可能

上のコンボは⇦⇦Ⓐからのもの。ノーマルヒットでも確定ですべて入るので強力。距離が開いていたら積極的に使っていこう。下のコンボは投げからのもの。一度タイミングをつかんでしまえば簡単だぞ。



←ふつうに浮かせるコンボを狙うのであれば、⇨⇨Ⓚからが一般的だ。

カタルシスター1段目ホールド(⇦⇦Ⓐ)→エアリーヘブン(⇧Ⓑ)→エンジェルスカッシュ(⇩⇦⇨Ⓑ)



←最後を⇩⇦⇨Ⓐ,Ⓑとしてもよいが、空中制御でかわされる。確実にいくのであれば⇩⇦⇨Ⓑだ。

エンジェルパピヨン(⇦⇦Ⓐ+Ⓚ)→ソードフラッド(⇩⇘⇨Ⓐ+Ⓚ)



←投げ技はつねにこの投げを狙っていこう。抜けられにくく通常の投げ技よりダメージも高い。

カサンドラ完全技表

技名	コマンド	攻撃判定
【固有技】		
スライドフロー	Ⓐ.Ⓐ	上・上
備考	1段目Ⓖでキャンセル可	
スライドフラッド	Ⓐ.Ⓑ.Ⓑ	上・上・中
備考	2段目ディレイ可 3段目ディレイ可	
スライドローキック	Ⓐ.Ⓑ.Ⓚ	上・上・下
スライドトルネードハイ	Ⓐ.Ⓚ	上・上
スライドイミテーション	⇦⇨Ⓐ	中
ボトルクラッシュキック	⇨Ⓐ.Ⓚ	中・中
エンジェルスナップ	⇨⇨Ⓐ	中
リバースミラージュ	⇩Ⓐ.Ⓑ	中・中
備考	2段目ディレイ可	
ホーリークレイトロン	⇗Ⓐ	上
備考	インパクト性能(対応属性上中段)あり、インパクト後は自動反撃	
カタルシスレナード	⇦⇦Ⓐ.Ⓐ	上・下
備考	1段目ホールド可	
カタルシスター	⇦⇦Ⓐ.Ⓑ	上・中
備考	1段目ホールド可	
レナードストリーム	⇙Ⓐ	下
アンダースライドブレード	⇩Ⓐ	特中
ダンシングスプラッシュ	Ⓑ.Ⓑ	中・中
備考	1段目Ⓖでキャンセル可 2段目ディレイ可、ディレイ時ホールド可	
シールドスクープ	Ⓑ⇨	中
シールドノヴァ	Ⓑ⇨Ⓑ	中・中
備考	2段目ディレイ可 ホールド可	
ナスティインペイル(シングル)	Ⓑ⇦	下
ナスティインペイル(マックス)	Ⓑ⇦Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓚ	下・下・下・下・中
スプラッシュガスト	Ⓑ.Ⓚ	中・中
サプライズストライク	⇘Ⓑ	下
ランペントスプラッシュ	⇨⇨Ⓑ.Ⓑ	中・中
エアリーヘブン	⇩Ⓑ	中
エルディスティニー	⇦Ⓑ	中
備考	インパクト性能(対応属性上中段)あり、インパクト後は自動反撃	
フェザーヘブン	⇦⇦Ⓑ	中
アンダースプラッシュ	⇙Ⓑ	中
ガーディアンストライク	⇩Ⓑ.Ⓑ	特中・中
備考	2段目ヒット時、タイミングよくⓀで追加攻撃(中)が発動	
エンジェルウィング	⇩Ⓑ⇦ ⇧Ⓑ.Ⓐ.Ⓐ	特中・中・中・中
ヘヴンズジャッジメント	⇩Ⓑ⇦ ⇧Ⓑ.Ⓐ.Ⓚ	特中・中・中・中
シールドブラス	☆Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ ⇦⇨☆Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	上・上・上
備考	3段目ディレイ可	
ヘヴンズキーパー	⇦⇨☆Ⓐ	下上(ガード不能)
備考	Ⓖでキャンセル可	
ホーリーハイキック	Ⓚ	上
備考	Ⓖでキャンセル可	
ホールスクワッシャー	⇨Ⓚ	中
ホーリーリフトキック	⇨⇨Ⓚ	中
ホーリーミドルキック	⇗Ⓚ	中
スプリングルアンダーキック	⇩Ⓚ	下
サマーソルトキック	⇖Ⓚ ☆Ⓚ	中
エンジェルフォール	ソウルチャージ効果中⇩Ⓚ.Ⓑ ソウルチャージ効果中☆Ⓑ.Ⓑ	中・中
グレミーヒール	⇙Ⓚ	下
ボトムズブレス	⇦Ⓚ	中
ホーリートゥキック	⇦⇦Ⓚ	中
フロートグレミーサマー	or Ⓚ.Ⓚ	中・中
備考	2段目ディレイ可	
アイオロスターン	Ⓐ+Ⓑ	中中
スターダストストライク	⇦⇨Ⓐ+Ⓑ	中
ツインステップグレース	⇗Ⓐ+Ⓑ ⇦⇦Ⓐ+Ⓑ	中中
ガイアトレマー	Ⓐ+Ⓑ	中
備考	⇦Ⓐ+Ⓑでガード不能に ホールド時はⒼでキャンセル可	
テンパランスシュート	Ⓑ+Ⓚ.Ⓚ	中・中
備考	2段目ホールド可	
エンジェルフレッシャー	⇦⇨Ⓑ+Ⓚ	中
ソードフラッド	⇩⇦Ⓑ+Ⓚ	中
アンダースライドブレード	しゃがみⒶ	特中
アンダースプラッシュ	しゃがみⒷ	中
シールドバニッシュ	しゃがみ中⇨Ⓑ	特中
備考	インパクト性能(対応属性中下段)あり、インパクト後は自動反撃	
シールドスパイクス	しゃがみ中⇩Ⓑ.Ⓑ	特中・中
備考	2段目Ⓖでキャンセル可	
ホーリーローキック	しゃがみⓀ	下
ミラージュサテライト	立ち途中Ⓐ	中
備考	ホールド可	
フルターンフレアヘブン	立ち途中Ⓑ	中
エンジェルスプリング	立ち途中Ⓚ	中中
スライドブレードフリップ	振り向きⒶ	下
ソードスプラッシュフリップ	振り向きⒷ	中
ホーリーハイキックフリップ	振り向きⓀ	上
アンダーストリームフリップ	しゃがみ振り向きⒶ	下
アンダースプラッシュフリップ	しゃがみ振り向きⒷ	中
ホーリーローキックフリップ	しゃがみ振り向きⓀ	下
ジャンピングスライドスピン	ジャンプⒶ	上
ダイビングアンダースプラッシュ	ジャンプⒷ	中
ホーリークレセントキック	ジャンプⓀ	中
サブマージアンダーストリーム	ジャンプ選出しⒶ	下
サブマージフルターンフレア	ジャンプ選出しⒷ	中
サブマージスピンキック	ジャンプ選出しⓀ	中
技名	コマンド	攻撃判定
【エンジェルステップ】		
エンジェルステップ	⇩⇙⇨	特殊移動
備考	前方ステップ	
ホーリーライトフォール	⇩ Ⓐ.Ⓑ	中・中
エンジェルスカッシュ	⇩⇙⇨Ⓑ	中
トルネードミドルキック	⇩⇙⇨Ⓚ	中
エンジェルステップ~移動	⇩⇙⇨⇗or⇩	特殊移動
備考	軸移動中 or⇩⇩ 壁際設定)で壁を駆け上る	
ホーリーライトフォール	or ☆ⒶⒷ	中・中
エンジェルウィング	⇩ or⇩☆ⒷⒶⒶ	中・中・中
ヘヴンズジャッジメント	or ☆ⒷⒶⓀ	中・中・中
フロートグレミーサマー	⇩⇙⇨⇗or⇩☆ⓀⓀ	中・中
技名	コマンド	攻撃判定
【エルベイルターン】		
エルベイルターン	⇩⇙⇦	特殊行動
エルベイルソード	⇩⇙⇦Ⓑ	中
備考	⇩⇙⇦☆Ⓖで⇩⇙⇦Ⓑに変化	
アルティメットフォール	ソウルチャージ効果中⇩ ☆Ⓑ	中(ガード不能)
エルベイルシールド	⇩⇙⇦Ⓖ	特殊行動
備考	インパクト性能(対応属性上中段)あり インパクト後は自動反撃でエンジェルストライクが発動	
ペインフルフェイト	エンジェルストライク中⇨	追加攻撃
技名	コマンド	攻撃判定
【8WAY RUN】		
エンジェルスナップ	➡Ⓐ	中
ランペントスプラッシュ	➡Ⓑ.Ⓑ	中・中
ソールドブラス	➡☆Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	上・上・上
フロアスイーパー	➡Ⓚ	下
備考	スライディング	
サマーソルトキック	➡☆Ⓚ	中
エンジェルフォール	ソウルチャージ効果中➡☆Ⓑ.Ⓑ	中・中
スターダストストライク	➡Ⓐ+Ⓑ	中
エンジェルパピヨン	➡Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓑで投げぬけ可	
エンジェルスナップ	⬈Ⓐ	中
ロティオンモール	⬈Ⓑ	中
グレミーキックス	⬈Ⓚ.Ⓚ	下・上
グレミートルネード	⬈Ⓚ☆Ⓚ	下・中
サマーソルトキック	⬈☆Ⓚ	中
エンジェルフォール	ソウルチャージ効果中⬈☆Ⓑ.Ⓑ	中・中
ツインステップグレース	⬈Ⓐ+Ⓑ	中中
ソードフラッド	⬈Ⓑ+Ⓚ	中
エンジェルスナップ	⬆Ⓐ	中
ロティオンモール	⬆Ⓑ	中
グレミーキックス	⬆Ⓚ.Ⓚ	下・上
グレミートルネード	⬆Ⓚ☆Ⓚ	下・中
サマーソルトキック	⬆☆Ⓚ	中
エンジェルフォール	ソウルチャージ効果中⬆☆Ⓑ.Ⓑ	中・中
ツインステップグレース	⬆Ⓐ+Ⓑ	中中
ソードフラッド	⬆Ⓑ+Ⓚ	中
ツインスライドイミテーション	⬆Ⓐ.Ⓐ	上・中
ネメアストライク	⬆Ⓑ	中
備考	ホールド可	
サプライズボトム	⬆Ⓚ.Ⓚ	下・中
サマーソルトキック	⬆☆Ⓚ	中
エンジェルフォール	ソウルチャージ効果中⬆☆Ⓑ.Ⓑ	中・中
ツインステップグレース	⬆Ⓐ+Ⓑ	中中
ソードフラッド	⬆Ⓑ+Ⓚ	中
ツインスライド	⬇Ⓐ.Ⓐ	上・上
ネメアストライク	⬇Ⓑ	中
備考	ホールド可	
サプライズボトム	⬇Ⓚ.Ⓚ	下・中
サマーソルトキック	⬇☆Ⓚ	中
エンジェルフォール	ソウルチャージ効果中⬇☆Ⓑ.Ⓑ	中・中
ツインステップグレース	⬇Ⓐ+Ⓑ	中中
ソードフラッド	⬇Ⓑ+Ⓚ	中
サイレントシンカー	⬊Ⓐ.Ⓚ	中・下
バイウィケット	⬊Ⓑ	下
ホーリートゥキック	⬊Ⓚ	中
サマーソルトキック	⬊☆Ⓚ	中
エンジェルフォール	ソウルチャージ効果中⬊☆Ⓑ.Ⓑ	中・中
ツインステップグレース	⬊Ⓐ+Ⓑ	中中
ソードフラッド	⬊Ⓑ+Ⓚ	中
サイレントシンカー	⬈Ⓐ.Ⓚ	中・下
バイウィケット	⬈Ⓑ	下
ホーリートゥキック	⬈Ⓚ	中
サマーソルトキック	⬈☆Ⓚ	中
エンジェルフォール	ソウルチャージ効果中⬈☆Ⓑ.Ⓑ	中・中
ツインステップグレース	⬈Ⓐ+Ⓑ	中中
ソードフラッド	⬈Ⓑ+Ⓚ	中
カタルシスレナード	⬅Ⓐ.Ⓐ	上・下
備考	一段目ホールド可	
カタルシスター	⬅Ⓐ.Ⓑ	上・中
備考	一段目ホールド可	
フェザーヘブン	⬅Ⓑ	中
ヘヴンズキーパー	⬅☆Ⓐ	下上(ガード不能)
備考	Ⓖでキャンセル可	
ホーリートゥキック	⬅Ⓚ	中
ツインステップグレース	⬅Ⓐ+Ⓑ	中中
ソードフラッド	⬅Ⓑ+Ⓚ	中
技名	コマンド	攻撃判定
【投げ技】		
ペイバックモード	Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓐで投げぬけ可	
グレミーロデオ	Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓑで投げぬけ可	
シューティングスター	左投げ	投げ
備考	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可	
グレミーハンマー	右投げ	投げ
備考	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可	
エグザイルオーダー	後ろ投げ	投げ
備考	投げぬけ不可(ヴォルド、アスタロスは可)	
エンジェルパピヨン	⇦⇨Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓑで投げぬけ可	
技名	コマンド	攻撃判定
【壁ジャンプ】		
サブマージアンダーストリーム	壁ジャンプ中Ⓐ	下
グレミーシールド	壁ジャンプ中Ⓑ	中中
フロートグレミーサマー	壁ジャンプ中Ⓚ.Ⓚ	中・中
備考	2段目ディレイ可	
ガイアトレマー	壁ジャンプ中Ⓐ+Ⓑ	中

比較的決まりやすい下段攻

●スライドローキック(Ⓐ.Ⓑ.Ⓚ)

Ⓐ.Ⓑ.Ⓑと併用しながらだと決まりやすい。上・下段ガードの揺さぶりに使用していくといい。

●グレミーヒール(⇙Ⓚ)

単発で威力はないが、カウンターヒットが取れれば追い討ちが可能になる。⇦⇦Ⓑ+Ⓚが追撃技だ。



←中段技と投げだけでなく、下段攻撃も混ぜる。

●レナードストリーム(⇙Ⓐ)

オーソドックスな下段攻撃で威力もそこそこ。ただし発生は遅いので実戦慣れした相手には見切られる。

●サイレントシンカー(⬊or⬈ⒶⓀ)

2発目が下段攻撃。中間距離から一気に近づくので、相手に警戒されにくいのが利点だ。奇襲技に近い。



←多用し過ぎず、連撃のアクセントとして使用。

相手のダウン時に使う技はこれがオススメ

ダウンしている相手に対し、どのような技がヒットするのかを知っておくことは重要なポイントだ。相手がダウンしたままであれば自動的に追い討ちという形になるし、起き上がって技を出してくれば、そのままカウンターヒットを奪える。カサンドラの技で有効なのは⬊or⬈Ⓚ.Ⓚ。下段→上段のコンビネーションで、1発目がカウンターヒットなら連続技。相手を吹き飛ばす効果もある。ダウンを奪ったら➡で近づき、レバーをニュートラルに戻さず⬊or⬈と操作しよう。技の発生も速いので、相手の打撃をさきに出されるような"重ね遅れ"することも少ない。



←1発目は下段攻撃。早めを心がけて出そう。



→カウンターヒットなら2発目も連続となる。



バランスの取れたスタンダードキャラ
ミツルギ

力強い技が目立つミツルギは、スピードとパワーを兼ね備えたスタンダードキャラだ。けん制技と大技を使い分け、つねに攻め続けよう。

■流派：天賦古双流・改 ■年齢：29歳 ■出身：日本／備前
■身長：171cm ■体重：65kg ■武器名：獅子王（シシオウ）

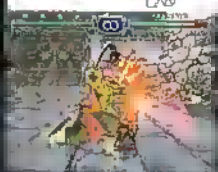
特徴 2択の鬼、ここにあり

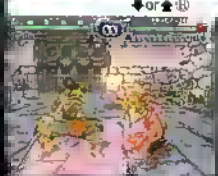
中距離戦に強いリーチのある技から、近距離で活躍する出の速い技まで、用途別に高性能な技を揃えたミツルギ。少し離れた距離からけん制しつつ、近寄って一気に勝負をつける豪快な闘いが身上だ。一度近づけば、とうてい見切ることのできない下段攻撃と、1発の威力が大きい浮かせ技で、強力な2択を迫ることができる。扱いやすさと奥深さを兼ね備え、なおかつどの距離にも対応できる性能。まさにバランス型というにふさわしい。初めてプレイする人にもオススメのキャラクターだ。

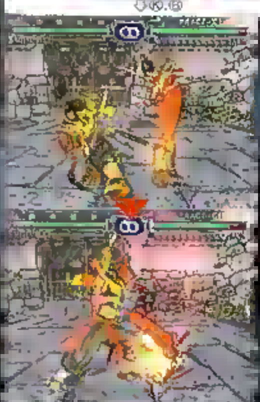
固有技 使いやすい技から覚えよう

中距離用の技と近距離用の技をしっかり使い分けることが、ミツルギの出発点。下に挙げた技では⇧Ⓐが中距離用、⇩Ⓚ.Ⓑが近距離用、そのほかがどちらでも使える技だ。もちろん、使える技はこれだけにはとどまらない。出が速く、相手の攻めを止めやすいⒶや⇩Ⓐ、浮かせ技の⇧Ⓑ、8WAY RUNに強い⇨Ⓐ、攻撃をかわしながら攻撃する⇦Ⓑなども非常に重要なので覚えておこう。これらは基本的に近距離で活躍する技群だ。


弾割（はじきわり） ⇦Ⓚ.Ⓑ
←1発目で相手をダウンさせ2発目もヒットする。ガードされたときのスキが小さいのが長所。


脛旋（すねつむじ） ⇧Ⓐ
←上段をもぐりつつ攻撃する。ラウンド開始時ぐらいの間合いで使おう。


断鉄（たちくろがね） ⬇or⬆Ⓑ
←攻撃をかわしつつ反撃するときに。ヒット後は⇧Ⓑなどで追い討ち可能。


稲穂刈（いなほかり） ⇩Ⓚ.Ⓑ
←1発目の出が速く、見切られにくい。ただし、ガードされたときのスキは非常に大きい。

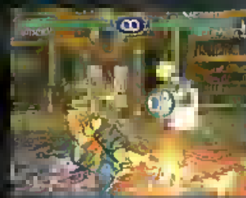

天神楽（あまかぐら） ⬆or⬇Ⓑ.Ⓑ
←1発止めを浮かせ技の主力として使う。ホールド入力で出すと、居合の構えに移行できる。

戦術 ポイントを押さえて攻めを構築

2択チャンスを逃すな！

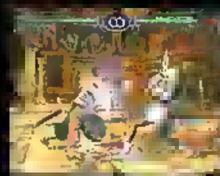
ミツルギを象徴する戦術が、各種の中段攻撃と⇩Ⓚ.Ⓑの2択。Ⓐや⇩Ⓐなどのけん制技がヒットしたら、すかさずこれを仕掛けよう。⇩Ⓐのあとなども、⇨⇨と入力しておけばすぐに⇩Ⓚ.Ⓑが出せる。また、⇩Ⓚ.Ⓑの1発目はダウン中の相手にも当たる。起き上がりを攻めにも使いやすいぞ。


←⇩Ⓐは非常に重要なけん制技。相手の攻撃を止めたいときに便利。


←⇩Ⓐ後も⇨⇨と入力しておけばすぐ⇩Ⓚ.Ⓑを出せる。覚えておこう。

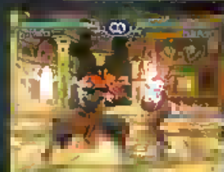
通常時&起き攻め時の基本2択

- ⇩Ⓐ —（⇨⇨）／ ⇨Ⓐ ／ ⇦Ⓐ → ⇧Ⓑ ／ ⇦Ⓚ.Ⓑ ／ ⇩Ⓚ.Ⓑ
- ⬆or⬇Ⓑ — 居合中Ⓑ → ⇩Ⓐ+Ⓑ ／ ⇩Ⓚ.Ⓑ


↑⇩Ⓐ+Ⓑは、ガードされてもこちらが有利に動ける。

霞の構えを使ってみよう

ミツルギの持つ4種の構えのなかで、もっとも使いやすいのが霞。ここからの霞中Ⓐは出が速く、カウンターヒットを狙いやすい。まずは、下に上げたような技から霞に構え、そこからの連繋で攻めてみよう。

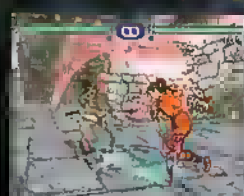

←霞中Ⓐがカウンターヒットすれば、その後につながる連撃技も連続ヒットに。

霞を使った連繋の例

- ⇦Ⓐ⇨ ／ ⬆or⬇Ⓑ.Ⓐ⇨ → 霞 → 霞中ⒶⒷ ／ 霞中ⒶⓀ ／ 霞中Ⓑ ／ 霞中Ⓚ
- 霞中ⒶⒷ ／ 霞中ⒶⓀ → 霞

コンボ 段数は少なくても威力は十分

まずは、下のふたつのコンボを覚えよう。どちらも単純なコンボに見えるが、技の威力が大きいので十分なダメージを与えられる。とくに上のコンボは、ヒットさせたあとに相手が受け身を取れないため、さらに攻め続けることができるのだ。


←⬆or⬇Ⓑからの居合中Ⓑは、ガードされたときも有効連繋に。

天神楽（⬆or⬇Ⓑ）→火翔斬（居合い中Ⓑ）


←構えを組み込んだコンボ。居合中Ⓑで相手を叩き付ける。

天獅子（⇦Ⓑ）→岩戸割（[illegible]Ⓑ）


←近距離時は、⇩⇦⇨Ⓑを少しホールドするとダメージが上がるぞ。

ミツルギ完全技表
PERFECT COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定
【通常技】		
双掛(ならびかけ)	ⒶⒶ	上・上
備考　1段目Ⓖでキャンセル可		
腑開(ふびらき)	Ⓐ⇨	上
備考　インパクト性能(対技：斬りおろし系のみ)あり		
脛旋(すねつむじ)	⇩Ⓐ	下
備考　ホールド可		
旋神楽(つむじがぐら)	⇖ⒶⒷ	中
備考　1段目はキャンセルされる　1段目ホールド可		
伏掛(ふしかけ)	⇩Ⓐ	特中
散黄金(ちりこがね)	⇘Ⓐ	中
旋掛(つむじかけ)	⇦Ⓐ	下
備考　⇦Ⓐ⇨で霞へシフト		
二重綴(ふたえつづり)	⇨ⒶⒶ	上・中
逆旋(さかつむじ)	⇦⇦Ⓐ	中
備考　⇦⇦Ⓐで居合へシフト		
駆双(かけならび)	⇨⇨ⒶⒶ	上・上
備考　⇨⇨Ⓐ⇧or⇩で弧月へシフト		
閂込(かんぬきごめ)	⇩⇖⇦Ⓐ	上
備考　ホールド可		
拝摺(おがみすり)	Ⓑ,Ⓑ	中・中
備考　1段目Ⓖでキャンセル可　Ⓑ,Ⓑ⇨で霞へシフト(2段目ディレイ可)　Ⓑディレイ Ⓑ⇧or⇩で弧月へシフト		
昇神楽(のぼりかぐら)	⇗Ⓑ	中
備考　ホールド可		
燻(いぶし)	⇩Ⓑ	中
天囃子(あまばやし)	⇘Ⓑ	中
溜り風穴(たまりかざあな)	⇦Ⓑ	中
備考　⇦Ⓑ⇨で霞へシフト　ホールド可		
風穴(かざあな)	⇨Ⓑ	中
風穴(上)(かざあな)	⇨Ⓑ⇧	上
風穴(下)(かざあな)	⇨Ⓑ⇩	下
騙シ風穴(だましかざあな)	⇨Ⓑ⇦	中
二重風穴(ふたえかざあな)	⇨Ⓑ⇨Ⓑ	中・中
拝神楽(おがみかぐら)	⇦⇦Ⓑ,Ⓑ	中・中
備考　2段目ホールド可　2段目ディレイ可		
拝巴(おがみともえ)	⇨⇨Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	中・中・中
備考　3段目ホールド可⇨⇨Ⓑ,Ⓑ⇧or⇩で弧月へシフト		
拝当(おがみあて)	Ⓑ⇨	上
岩戸割(いわとわり)	⇩⇘⇨Ⓑ	中
備考　ホールド可		
踏掛(ふみかけ)	⇧Ⓐ	中
蹴(けり)	Ⓚ	上
裾巻(すそまき)	⇘Ⓚ	下
稲穂刈(いなほがり)	⇩Ⓚ,Ⓑ	下・中
備考　⇩Ⓚ,Ⓑ⇨で霞へシフト		
弾(はじき)	⇘Ⓚ	中
弾割(はじきわり)	⇦Ⓚ,Ⓑ	中・中
面巻(つらまき)	⇨Ⓚ	上
膝鐘(ひざがね)	Ⓚ⇨ ⇨⇨Ⓚ	中
響独楽(ひびきごま)	⇗Ⓑ	中中
朧神楽(おぼろかぐら)	Ⓐ+Ⓑ	中中
備考　Ⓖで後半キャンセル可		
炎吠(ほむらぼえ)	⇨⇨Ⓐ+Ⓑ	中
備考　Ⓖでキャンセル可		
畦縫(あぜぬい)	⇩Ⓐ+Ⓑ	中
切羽返(きりはがえし)	Ⓑ+Ⓚ	中(打撃投げ)
飛礫落(つぶておとし)	⇦Ⓑ+Ⓚ	中
備考　インパクト性能(対横属性上中(攻))あり		
六道ノ裁(りくどうのさばき)	Ⓐ+Ⓚ	中(打撃投げ)
備考　Ⓐ+Ⓚ⇨で投げ後の位置が変わる		
腑開(ふびらき)	⇦Ⓐ+Ⓚ	上
備考　インパクト性能(対技：斬りおろし系のみ)あり		
伏掛(ふしかけ)	しゃがみⒶ	特中
土囃子(つちばやし)	しゃがみⒷ	中
臥穴(ふしあな)	しゃがみ⇦Ⓑ	中
神楽縫(かぐらぬい)	しゃがみ⇨Ⓑ,Ⓑ	中・中
裾巻(すそまき)	しゃがみⓀ	下
水面払(みなもばらい)	しゃがみ⇨Ⓐ+Ⓑ	下
旋刈(つむじがり)	立ち途中ⒶⒶ	中・上
摺囃子(すりばやし)	立ち途中Ⓑ	中
弾(はじき)	立ち途中Ⓚ	中
昇神楽(のぼりかぐら)	立ち途中Ⓐ+Ⓑ	中
返抜(かえりぬき)	振り向きⒶ	上
返断(かえりだち)	振り向きⒷ	中
返蹴(かえりげり)	振り向きⓀ	上
伏返抜(ふしかえりぬき)	しゃがみ振り向きⒶ	下
伏返断(ふしかえりだち)	しゃがみ振り向きⒷ	中
伏返蹴(ふしかえりげり)	しゃがみ振り向きⓀ	下
切株払(きりかぶばらい)	ジャンプⒶ	上
藁束断(わらたばだち)	ジャンプⒷ	中
杭刺蹴(くいさしげり)	ジャンプⓀ	中
切株払(きりかぶばらい)	ジャンプ遅出しⒶ	下
斬蜻蛉(きりとんぼ)	ジャンプ遅出しⒷ	中
降弾(おりはじき)	ジャンプ遅出しⓀ	中
車斬(くるまぎり)	Ⓖジャンプ Ⓐ+Ⓑ	中

技名	コマンド	攻撃判定
【居合　イアイ】		
居合(いあい)	⇦Ⓐ+Ⓑ	特殊構え
備考　レバーで移動可能		
火筒捻(ほづつひねり)	居合中Ⓐ	上
備考　居合中ⒶⒼで霞へシフト		
火縄断(ひなわだち)	居合中Ⓑ	中
脛折(すねおり)	居合中Ⓚ	下
備考　居合中Ⓚで構えを維持		
崩シ大筒(くずしおおづつ)	居合中Ⓐ+Ⓑ	上(ガード不能)
備考　ホールド可　ホールド時間によって攻撃判定が中(ガード不能)、下下(ガード不能)と変化　構えを維持(攻撃判定が下下のときを除く)		
霞(かすみ)	居合中Ⓑ+Ⓚ	特殊
備考　霞へシフト		
火筒返(ほづつがえし)	居合中Ⓐ+Ⓑ+Ⓚ	特殊行動
備考　インパクト性能(対技)あり。インパクト後は自動反撃		
—	居合中⇨Ⓖ	
備考　インパクトが発生しなかったときのみ構えを維持		

技名	コマンド	攻撃判定
【霞　カスミ】		
霞(かすみ)	⇨Ⓐ+Ⓑ	特殊構え
備考　レバーで移動可能		
風縫(かざぬい)	霞中ⒶⒶⒶ	上・上・上
備考　1段目のみ構えを維持　霞中ⒶⒷ+Ⓚで居合へシフト　(霞中ⒶⒶⒷ+Ⓚで居合へシフト)　霞中ⒶⒶⒶⒷ+Ⓚで居合へシフト		
風掴(かざつかみ)	霞中ⒶⒷ	上・中(打撃投げ)
備考　1段目のみ構えを維持　霞中ⒶⒷ⇨で投げ後の位置が変わる		
風追(かざおい)	霞中ⒶⓀ	上・下
六道ノ裁(りくどうのさばき)	霞中Ⓑ	中(打撃投げ)
備考　霞中Ⓑ⇨で投げ後の位置が変わる		
船追(ふなおい)	霞中Ⓚ	下
霞炎(かすみほむら)	霞中Ⓐ+Ⓑ	中
備考　インパクト性能(対上中段)あり		
居合(いあい)	霞中Ⓑ+Ⓚ	特殊
備考　居合へシフト		

技名	コマンド	攻撃判定
【弧月　コゲツ】		
弧月(こげつ)	⇧or⇩Ⓑ+Ⓚ ⇨⇘⇩⇙⇦Ⓚ	特殊構え
備考　⬆or⬇Ⓑ+Ⓚ(始動方向限定)で移動可能		
頽宵月(すだれよいづき)	弧月中ⒶⒶ	上・上
流レ宵月(ながれよいづき)	弧月中すぐにⒶ ⇨⇘⇩⇙⇦Ⓐ	上
打千両(うちせんりょう)	弧月中Ⓑ,Ⓑ	中・中
浮走(ふそう)	弧月中⇨Ⓐ	中
水面弾(みなもはじき)	弧月中Ⓚ	下

技名	コマンド	攻撃判定
【崩月　ホウゲツ】		
崩月(ほうげつ)	⇨or⇘or⇙Ⓑ+Ⓚ ⇨⇘⇩⇙⇦Ⓑ	特殊構え
備考　レバーで移動可能		
拝当(おがみあて)	崩月ボタンホールド	上
別レ十干(わかれじっかん)	崩月中Ⓐ	上(ガード不能)
茜ノ暮六(あかねのくれむつ)	崩月中Ⓑ	中(ガード不能)
水面弾(みなもはじき)	崩月中Ⓚ	下

技名	コマンド	攻撃判定
【差踏　サシフミ】		
差踏(さしふみ)	⇩⇘⇨	特殊移動
備考　前方ステップ		

技名	コマンド	攻撃判定
【8WAY RUN】		
駆双(かけならび)	➡ⒶⒶ	上・上
備考　➡Ⓐ⇧or⇩で弧月へシフト		
拝巴(おがみともえ)	➡Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	中・中・中
備考　3段目ホールド可　➡Ⓑ,Ⓑ⇧or⇩で弧月へシフト		
滑り淡雪(すべりあわゆき)	➡Ⓚ	下
備考　スライディング		
炎吠(ほむらぼえ)	➡Ⓐ+Ⓑ	中
備考　Ⓖでキャンセル可		
崩月(ほうげつ)	➡Ⓑ+Ⓚ	特殊
備考　崩月へシフト		
六道ノ裁(りくどうのさばき)	➡Ⓐ+Ⓚ	中(打撃投げ)
備考　➡Ⓐ+Ⓚ⇨で投げ後の位置が変わる		
踏刈(ふみかり)	⬊Ⓐ	中
天神楽(あまかぐら)	⬊Ⓑ,Ⓑ	中・中
備考　⬊Ⓑで居合へシフト　2段目Ⓖでキャンセル可(2段目ディレイ可)		
膝鐘(ひざがね)	⬊Ⓚ	中
炎吠(ほむらぼえ)	⬊Ⓐ+Ⓑ	中
備考　Ⓖでキャンセル可		
六道ノ裁(りくどうのさばき)	⬊Ⓐ+Ⓚ	中(打撃投げ)
備考　⬊Ⓐ+Ⓚ⇨で投げ後の位置が変わる		
踏刈(ふみかり)	⬇Ⓐ	中
天神楽(あまかぐら)	⬇Ⓑ,Ⓑ	中・中
備考　⬇Ⓑで居合へシフト　2段目Ⓖでキャンセル可(2段目ディレイ可)		
膝鐘(ひざがね)	⬇Ⓚ	中
崩月(ほうげつ)	⬇Ⓑ+Ⓚ	特殊
備考　崩月へシフト		
炎吠(ほむらぼえ)	⬇Ⓐ+Ⓑ	中
備考　Ⓖでキャンセル可		
崩月(ほうげつ)	⬇Ⓑ+Ⓚ	特殊
備考　崩月へシフト		
六道ノ裁(りくどうのさばき)	⬇Ⓐ+Ⓚ	中(打撃投げ)
備考　⬇Ⓐ+Ⓚ⇨で投げ後の位置が変わる		
二重旋(ふたえつむじ)	⬋ⒶⒶ	上・上
備考　⬋ⒶⒶ⇨で霞へシフト		
断鉄(たちくろがね)	⬋Ⓑ	中
九十九吠(つづらぼえ)	ソウルチャージ効果中⬋Ⓑ,Ⓑ	中・中
面巻(つらまき)	⬋Ⓚ	下
炎吠(ほむらぼえ)	⬋Ⓐ+Ⓑ	中
備考　Ⓖでキャンセル可		
弧月(こげつ)	⬋Ⓑ+Ⓚ	特殊
備考　弧月へシフト		
六道ノ裁(りくどうのさばき)	⬋Ⓐ+Ⓚ	中(打撃投げ)
備考　⬋Ⓐ+Ⓚ⇨で投げ後の位置が変わる		
二重旋(ふたえつむじ)	⬅ⒶⒶ	上・上
備考　⬅ⒶⒶ⇨で霞へシフト		
断鉄(たちくろがね)	⬅Ⓑ	中
九十九吠(つづらぼえ)	ソウルチャージ効果中⬅Ⓑ,Ⓑ	中・中
面巻(つらまき)	⬅Ⓚ	上
炎吠(ほむらぼえ)	⬅Ⓐ+Ⓑ	中
備考　Ⓖでキャンセル可		
弧月(こげつ)	⬅Ⓑ+Ⓚ	特殊
備考　弧月へシフト		
六道ノ裁(りくどうのさばき)	⬅Ⓐ+Ⓚ	
備考　⬅Ⓐ+Ⓚ⇨で投げ後の位置が変わる		
脛刈(すねがり)	⬉Ⓐ	下
峰炎(みねほむら)	⬉Ⓑ,ⒶⒷ	中・上・中
備考　三段目Ⓖでキャンセル可　⬉Ⓑ,Ⓐ⇨で霞へシフト		
弾割(はじきわり)	⬉Ⓚ,Ⓑ	中・中
炎吠(ほむらぼえ)	⬉Ⓐ+Ⓑ	中
備考　Ⓖでキャンセル可		
崩月(ほうげつ)	⬉Ⓑ+Ⓚ	特殊
備考　崩月へシフト		
六道ノ裁(りくどうのさばき)	⬉Ⓐ+Ⓚ	中(打撃投げ)
備考　⬉Ⓐ+Ⓚ⇨で投げ後の位置が変わる		
脛刈(すねがり)	⬆Ⓐ	下
峰炎(みねほむら)	⬆Ⓑ,ⒶⒷ	中・上・中
備考　3段目Ⓖでキャンセル可　⬆Ⓑ,Ⓐ⇨で霞へシフト		
弾割(はじきわり)	⬆Ⓚ,Ⓑ	中・中
炎吠(ほむらぼえ)	⬆Ⓐ+Ⓑ	中
備考　Ⓖでキャンセル可		
崩月(ほうげつ)	⬆Ⓑ+Ⓚ	特殊
備考　崩月へシフト		
六道ノ裁(りくどうのさばき)	⬆Ⓐ+Ⓚ	中(打撃投げ)
備考　⬆Ⓐ+Ⓚ⇨で投げ後の位置が変わる		
逆旋(さかつむじ)	⬈Ⓐ	中
備考　⬈Ⓐで居合へシフト		
拝神楽(おがみかぐら)	⬈Ⓑ,Ⓑ	中・中
備考　2段目ホールド可　2段目ディレイ可		
弾割(はじきわり)	⬈Ⓚ,Ⓑ	中・中
居合(いあい)	⬈Ⓐ+Ⓑ	特殊
備考　居合へシフト		
飛礫落(つぶておとし)	⬈Ⓑ+Ⓚ	中
備考　インパクト性能(対横)あり		
六道ノ裁(りくどうのさばき)	⬈Ⓐ+Ⓚ	中(打撃投げ)
備考　⬈Ⓐ+Ⓚ⇨で投げ後の位置が変わる		

技名	コマンド	攻撃判定
【投げ技】		
獅子噛(ししがみ)	Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考　Ⓐで投げぬけ可		
離レ足踏(はなれこれふじ)	Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考　Ⓑで投げぬけ可		
黄泉ノ路(よみのじ)	左投げ	投げ
備考　投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可		
捌キ速贄(さばきはやにえ)	右投げ	投げ
備考　投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可		
榊ノ餞(さかきのはなむけ)	後ろ投げ	投げ
備考　投げぬけ不可(ヴォルド、アスタロスは可)		

技名	コマンド	攻撃判定
【壁ジャンプ】		
切株払(きりかぶばらい)	壁ジャンプ中Ⓐ	下
斬蜻蛉(きりとんぼ)	壁ジャンプ中Ⓑ	中
降弾(おりはじき)	壁ジャンプ中Ⓚ	中
車斬(くるまぎり)	壁ジャンプ中Ⓐ+Ⓑ	中

さまざまな構えを使いこなせ

合計4種の構えを持つミツルギ。そのなかで、霞につぐ構えとして挙がるのが居合だ。軸をずらしつつ攻撃する居合中Ⓑはかなり強力。こちらが不利になったときに⇦Ⓐ+Ⓑで構え、この技をくり出すのも有効な戦術になるぞ。また、弧月の構えは、移行できる技が豊富。派生技を警戒させられる⇨⇨Ⓑ,Ⓑや、2発目がヒットしやすいⒷ,Ⓑ(ディレイ)からの移行がオススメだ。



←居合中Ⓐ+Ⓑは、ホールドする時間によって技が変わる。



←弧月後、タイミングよくⒶを押すと出の速い上段が出る。



スピードを活かして翻弄せよ！
タキ

最速クラスの攻撃スピードを誇り、近距離戦を得意とする。間合いを詰めていく立ち回りを身につけて、多彩な連繋で一気にたたみかけろ。

■流派：夢想抜刀流　■年齢：29歳　■出身：日本／封魔の里
■身長：170cm　■体重：53kg　■武器名：裂鬼丸&滅鬼丸

特徴 電光石火の近距離タイプ

タキの技は攻撃スピードこそ速いが、全体的にリーチが短く遠距離では決定打に欠ける。まずは8WAY RUNや⬆or⬇Ⓑ+Ⓚなどの特殊移動で⇨⇨Ⓑが届く間合いまで接近。これくらいの中距離では、つねに⬋or⬉への移動を心がけ、縦斬りを避けて⇨⇨Ⓑでダウンを奪う。上段斬りで8WAY RUNを止められるようなら、下段の⇧Ⓐも使ってみよう。

固有技 連繋技からの派生が重要

近距離戦を想定した連繋が非常に多く、中でもⒶⒷやⒷⒶから派生する連繋技はガードを崩す手段としても非常に優秀だ。これらを主軸に近距離戦を挑みつつ、自分が有利な状況では⇨⇨Ⓑ+Ⓖを積極的に狙っていくこと。逆に不利な状況では、⇦⇦Ⓑなどの上段避け技が有効だ。

乱破式妖（らっぱしきよう）
ⒶⒷ⇦Ⓑ+Ⓚ



⬆最速クラスの立ちⒶ始動となる上・中・下段の連繋技。カウンター時でもⒷキャンセル可能な3発目は連続ヒットしないが、ガードされても反撃を受けない。

厨子（ずし）
Ⓐ⇨



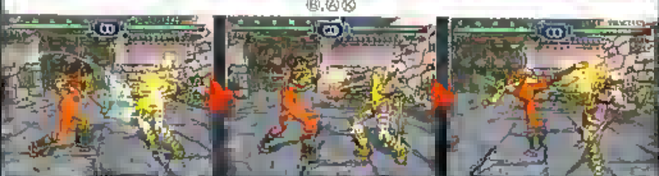
⬅近距離での走り抑制効果を持った中段で、ヒット時にはダウンを奪える。

忍籠（しのびつた）
⇧Ⓐ



⬅上段避け性能を持った単発の下段横斬り。カウンターでダウンを奪える。

十字組（じゅうじぐみ）
Ⓑ,ⒶⓀ



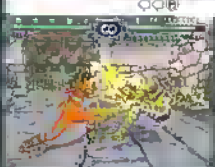
⬆中・上・上段の連繋技で、1発目カウンターヒットで連続ヒットしてダウンを奪える。ホールド可能な3発目を最大ホールドすれば、ガードされてもタキ側が有利となるぞ。

鉄砲駆（てっぽうがけ）
⇨⇨Ⓑ／⬇or➡or⬆[illegible]



⬅発生&ダメージともに優れた中段技。ガード後も反撃を受けづらい。

落（とおし）
⇦⇦Ⓑ



⬅上段避け性能を持った中段。最大ホールドでガードブレイクを付加。

戦術 回転力を活かして押し切れ！

連繋でガードを崩す

近距離戦での主軸となるのは、ⒷⒶⓀとⒶⒷ⇦Ⓑ+Ⓚのふたつ。前者は3発目の最大ホールドをガードさせれば、有利に攻めを継続していけるのが強み。ただし、8WAY RUNで回避されやすいので、後者のⒶⒷ⇦Ⓑ+ⓀやⒶ⇨などの技と合わせて使っていくこと。一方こちらが不利な状況では、いくら攻撃スピードが速くても無理な攻めは厳禁。ガード以外の選択肢としては、⇦⇦Ⓑや⇧Ⓐで割り込みを狙ってみよう。



⬅ⒷⒶ⇦Ⓑ+Ⓚは3発目キャンセルから投げを狙ってみるのも悪くない選択といえる。



➡連繋への割り込みに重宝する⇧Ⓐヒット後は、立ち途中Ⓚなどに連繋させていこう。

ⒷⒶを起点とした連繋

- ⒷⒶ
  - ⇩⇧⇦ ―― 宿へシフト
  - Ⓚ
    - ⇨⇨Ⓑ+Ⓖ
    - ⇧Ⓐ ―― 立ち途中Ⓚ
    - ⇦Ⓑ+Ⓚ

宿を連繋に組み込む

タキの技には追加入力によって宿（⇩⇧⇦）と呼ばれる構えにシフト可能な技が多い。そのすべてが有利な状況でシフト可能なわけではないが、連繋に組み込むだけの価値はある。



⬅⬋or⬉Ⓐなど一部の技から、有利な状況で構えにシフトすることができる。

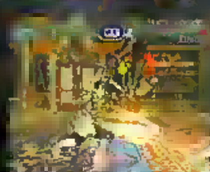
宿からの主要な技



宿中⇦Ⓐ	宿中Ⓑ	宿中⇩Ⓚ	宿中Ⓐ+Ⓖ or Ⓑ+Ⓖ
⬆相手側の割り込み防止対策に使っていく上段の刻み技。	⬆宿からの本命となる中段で、ヒット時に追い討ちが可能。	⬆発生の速い上段避けの下段で、リングアウトも狙える。	⬆立ちガードを崩す手段として使っていく宿中の専用技。

コンボ チャンスは見逃さない！

ガードされた際のリスクが少ない主要な浮かせ技となるのは、⇦Ⓑ+Ⓚ、ジャンプ遅出しⒶ、⬆or⬇Ⓑといった3つの技。ジャンプ遅出しⒶについては、ダウンを奪ったあとの起き上がり際などに重ねてみよう。



⬅ジャンプ中に迎撃されても空中制御が可能なため、思ったよりリスクは少ない。

式妖弾（[illegible]）→断影刃2発止めホールド（Ⓑ,Ⓚ）



⬅相手が地面に落ちるタイミングに合わせてⒷ、Ⓚをヒットさせていく。

[illegible]（ジャンプ遅出しⒶ）→鉄砲駆（[illegible]）



⬅⇦Ⓑのカウンター時にも決めることが可能な空中コンボだ。

タキ完全技表
PERFECT COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定
[個有技]		
太刀変(たちかわり)	ⒶⒶⒷ	上・上・中
備考	1段目Ⓖでキャンセル可　3段目ディレイ可	
小寄変(こよりかわり)	⇦ⒶⒶⒷ	上・上・中
浮太刀変(うきたちかわり)	ⒶⒶ⇨Ⓑ ⇦ⒶⒶ⇨Ⓑ	上・上・中
備考	3段目ディレイ可	
厨子(ずし)	Ⓐ⇨	中中
乱破変(らっぱかわり)	ⒶⒷ.Ⓑ	上・中・中
備考	ⒶⒷ.Ⓑ⇩⇧⇦　3段目をキャンセルして宿へシフト　3段目Ⓖでキャンセル可	
乱破式妖(らっぱしきよう)	ⒶⒷ⇨Ⓑ+Ⓚ	上・中・下
備考	3段目Ⓖでキャンセル可	
式妖滅(しきようめつ)	乱破式妖3段目中Ⓐ	上
備考	乱破式妖3段目中Ⓐ⇩⇧⇦で宿へシフト	
組乱破(くみらっぱ)	ⒷⒷ.Ⓚ	上・中・上
忍櫃(しのびつた)	⇧Ⓐ	中
誘誅(ゆうちゅう)	⇩ⒶⓀ	下・下
影裂(かげさき)	⇧Ⓐ	特中
暗刃(くらみば)	⇦Ⓐ	中
揺刃(ゆらぎば)	⇦⇦Ⓐ	上
備考	⇦⇦Ⓐで技後の位置が変わる	
澄走(すみばしり)	⇦⇦ⒶⒶ	上・上
備考	⇦⇦Ⓐ⇩⇧⇦　もしくは　⇦⇦ⒶⒶ⇩⇧⇦で宿へシフト	
霞削(かけすみそぎ)	⇨⇨ⒶⒷ.Ⓑ	上・中・中
備考	3段目ディレイ可	
組征伐(くみせいばつ)	Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ	中・中・中
備考	1段目および3段目Ⓖでキャンセル可　2段目および3段目ディレイ可 Ⓑ⇩⇧⇦で宿へシフト　Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ⇩⇧⇦で3段目をキャンセルして宿へシフト	
闇削(やみそぎ)	Ⓑ⇨	中
徹(とおし)	⇦⇦Ⓑ	中
備考	ホールド可	
二ッ鬼(ふたつき)	⇨Ⓑ	中
影十字(かげじゅうじ)	Ⓑ.ⒶⒶ	中・上・下
備考	2段目ディレイ可　Ⓑ.Ⓐ⇩⇧⇦で宿にシフト	
十字組(じゅうじくみ)	Ⓑ.ⒶⓀ	中・上・上
備考	3段目ホールド可　Ⓑ.Ⓐ⇧or⇩or⇦Ⓐ+Ⓑで笹火宵へシフト	
十字架(じゅうじがけ)	Ⓑ.Ⓐ⇦Ⓚ	中・上・中
断影狩(だんえいがり)	Ⓑ.Ⓚ.Ⓐ	中・上・上
備考	2段目ホールド可　Ⓑ.Ⓚ.Ⓐ⇩⇧⇦で宿へシフト	
霧滅(むめつ)	⇩Ⓑ.Ⓐ	中・上
備考	⇩Ⓑ.Ⓐ⇩⇧⇦で宿へシフト	
霧影狩(むえいがり)	⇩ⒷⒶ	上
備考	1段目はキャンセルされます　⇩ⒷⒶ⇩⇧⇦で宿へシフト	
揚羽(あげは)	⇦Ⓑ	中
影小寄(かげこより)	⇧Ⓑ	中
鉄砲駆(てっぽうがけ)	⇨⇨Ⓑ	中
封魔龍炎剣(ふうまりゅうえんけん)	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓑ	中(ガード不能)
備考	Ⓖでキャンセル可	
産霊(むすび)	ソウルチャージ効果中Ⓑ⇩	中中上
備考	ソウルチャージ効果中Ⓑ⬇でディレイ可	
産霊狩(むすびがり)	産霊中Ⓐ	上
三連誅(上段)(さんれんちゅう)	Ⓚ.Ⓚ.Ⓚ	上・上・上
備考	1段目Ⓖでキャンセル可　Ⓚ.Ⓚ⇩⇧⇦で宿へシフト	
三連誅(下段)(さんれんちゅう)	Ⓚ.Ⓚ⇩Ⓚ	上・上・下
疾空滅殺(しっくうめっさつ)	⇧Ⓚ.Ⓚ.Ⓚ	中・中・中
備考	⇧Ⓚ.Ⓑ+Ⓚ　もしくは　⇧Ⓚ.Ⓚ.Ⓑ+Ⓚで風車へシフト ⇧Ⓚ⇧or⇩Ⓑ+Ⓚ　もしくは　⇧Ⓚ.Ⓚ⇧or⇩Ⓑ+Ⓚで歪車へシフト	
撃誅(げきちゅう)	⇩Ⓚ.Ⓚ	下・中
陰誅(いんちゅう)	⇧Ⓚ	下
喝射誅(かっしゃちゅう)	⇦Ⓚ.Ⓚ	上・下
誅牢(ちゅうろう)	⇦Ⓚ⇨Ⓐ	上・下
備考	宿へシフト	
天影狩(てんえいがり)	⇨Ⓚ.Ⓐ	中・上
備考	⇨Ⓚ.Ⓐ⇩⇧⇦で宿へシフト	
地旋誅(ちせんちゅう)	⇨⇨Ⓚ	特中特中
裏東(うらあずま)	⇦⇨Ⓚ	中
備考	1段目ヒット時のみⓀで追加攻撃(中)が発動	
裏霞(うらがすみ)	ソウルチャージ効果中⇩Ⓚ.Ⓑ	特殊移動・中
備考	ソウルチャージ効果中⇩Ⓚで壁に当たったとき、攻撃(中中)が自動発動	
式妖弾(しきようだん)	⇦Ⓑ+Ⓚ	下
備考	Ⓖでキャンセル可	
式影狩(しきえいがり)	式妖弾.Ⓐ	下・上
備考	式妖弾Ⓐ⇩⇧⇦で宿へシフト	
式妖滅(しきようめつ)	式妖弾中Ⓐ	上
備考	式妖弾中Ⓐ⇩⇧⇦で宿へシフト　式妖弾はキャンセルされます	
風雲雷(ふううんらい)	Ⓐ+Ⓚ	中中
鼯鼠火(むささび)	⇦Ⓐ+Ⓚ	中
影裂(かげさき)	しゃがみⒶ	特中
闇断(やみたち)	しゃがみⒷ	中
陰誅(いんちゅう)	しゃがみⓀ	下
影浮誅(えいふちゅう)	しゃがみⒶ+Ⓚ.Ⓚ	下・中
式妖陣(しきようじん)	しゃがみ⇧Ⓐ+Ⓑ	特中
乱影狩(らんえいがり)	立ち途中ⒶⒶⒶ	中・上・中
備考	立ち途中ⒶⒶ⇩⇧⇦で宿へシフト	
闇縛(やみしばり)	立ち途中Ⓑ.Ⓑ	中・下
備考	立ち途中⇧or⇩or⇦Ⓐ+Ⓑで笹火宵へシフト	
浮太刀割(うきたちわり)	立ち途中Ⓚ	中
逆裂(ぎゃくさき)	振り向きⒶ	上
逆影狩(ぎゃくえいがり)	振り向きⒷ.Ⓐ	中・上
備考	振り向きⒷ.Ⓐ⇩⇧⇦で宿へシフト	
逆誅(ぎゃくちゅう)	振り向きⓀ	上
備考	振り向きⓀ⇨で風車へシフト	
崩誅(ほうちゅう)	背向けⒷ+Ⓚ	中
鼯鼠火(むささび)	背向け⇩Ⓐ+Ⓚ	中
影逆裂(かげぎゃくさき)	しゃがみ振り向きⒶ	上
闇逆断(やみぎゃくだち)	しゃがみ振り向きⒷ	中
備考	しゃがみ振り向きⒷ⇩⇧⇦で宿へシフト	
逆陰誅(ぎゃくいんちゅう)	しゃがみ振り向きⓀ	上
落霞(おとしかすか)	ジャンプⒶ	中
落薙(おとしなぎ)	ジャンプⒷ	中
三弾誅(さんだんちゅう)	ジャンプⓀ.Ⓚ.Ⓚ	上・下・上
備考	ジャンプⓀ.Ⓚ⇩⇧⇦で宿へシフト	
垂霞(たれかすか)	ジャンプ踏出しⒶ	上
闇走(やみばしり)	ジャンプ踏出しⒷ.Ⓑ	中・下
備考	ジャンプ踏出しⒷ⇧or⇩or⇦Ⓐ+Ⓑで笹火宵へシフト	
疾空滅殺(しっくうめっさつ)	ジャンプ踏出しⓀ.Ⓚ.Ⓚ	中・中・中
備考	ジャンプ踏出しⓀ.Ⓚ.Ⓑ+Ⓚで風車へシフト ジャンプ踏出しⓀ.Ⓚ⇧or⇩Ⓑ+Ⓚで歪車へシフト	
技名	コマンド	攻撃判定
[宿ヤドリ]		
宿(やどり)	⇩⇧⇦	特殊構え
備考	⬆or⬇で移動可	
宿駆(やどりかけ)	宿中⇨	特殊移動
備考	⇦orⒼでキャンセル可	
風宿(かざやどり)	宿中Ⓐ 宿中⇧or⇩Ⓐ	上
宿影狩(しゅくえいがり)	宿中⇦Ⓐ	上
備考	宿中⇦Ⓐ⇩⇧⇦で宿へシフト	
静魂宿(しずたまやどり)	宿中Ⓑ	中
妖宿(あやかしやどり)	宿中Ⓚ	中
凶月宿(まがつきやどり)	宿中⇧Ⓚ.Ⓚ	中中・中
備考	宿中⇧Ⓚ⇩⇧⇦で宿へシフト	
忌影宿(いみかげやどり)	宿中⇩Ⓚ	下
荒神宿(あらがみやどり)	宿中Ⓐ+Ⓑ	中(ガード不能)
備考	Ⓖでキャンセル可	
風雅(かさねみやび)	宿中Ⓐ+Ⓚ	中中
破魔弓(はまゆみ)	宿中Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ
備考	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げ抜け可	
壁走(かべばしり)	宿中下or上移動中に壁際でレバー入れ	特殊行動
厨子(ずし)	壁走中Ⓐ	中中
鉄砲駆(てっぽうがけ)	壁走中Ⓑ	中
地旋誅(ちせんちゅう)	壁走中Ⓚ	特中特中
技名	コマンド	攻撃判定
[笹火宵　ササビガエリ]		
笹火返(ささびがえり)	Ⓐ+Ⓑ ⇧or⇩Ⓐ+Ⓑ	特殊移動
備考	ホールド可　ホールド時に壁に当たると、壁を蹴って反対側に跳躍する	
返刃(かえりば)	笹火宵中Ⓐ	中
備考	レバー入れの笹火宵からは出ない	
笹火雷鳴(ささびらいめい)	笹火宵中Ⓑ	中
備考	レバー入れの笹火宵からは出ない	
笹火凶月(ささびまがつき)	笹火宵中Ⓚ.Ⓐ	中中・中
備考	レバー入れの笹火宵からは出ない	
技名	コマンド	攻撃判定
[風車　カザグルマ]		
風車(かざぐるま)	Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	Ⓑ+Ⓚ⇩⇧⇦で宿へシフト	
風影狩(ふうえいがり)	風車中Ⓐ	上
備考	風車中Ⓐ⇩⇧⇦で宿へシフト	
逆手車(さかてぐるま)	風車中⇧or⇩Ⓐ	上
朧(おぼろ)	風車中⇦Ⓐ	下
備考	宿へシフト	
雷鳴車(らいめいぐるま)	風車中Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ	中・中・中
風斬車(かざきりぐるま)	風車中Ⓑ.Ⓚ	中・中
備考	2段目ヒット時、Ⓚで追加攻撃(中)が発動	
連弾誅(れんだんちゅう)	風車中Ⓚ	中中
陰誅(いんちゅう)	歪車中⇩Ⓚ	[illegible]
三弾誅(さんだんちゅう)	歪車中⇨Ⓚ.Ⓚ.Ⓚ	上・下・上
備考	歪車中⇨Ⓚ.Ⓚ⇩⇧⇦で宿へシフト	
技名	コマンド	攻撃判定
[歪車　ヒズミグルマ]		
歪車(ひずみぐるま)	⇧or⇩Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	⇧or⇩Ⓑ+Ⓚ⇩⇧⇦で宿へシフト	
逆手車(さかてぐるま)	歪車中[illegible]	[illegible]
朧(おぼろ)	歪車中⇦Ⓐ	[illegible]
備考	宿へシフト	
流刃(ながれば)	歪車中Ⓚ.Ⓐ	上上・中
笹火返(ささびがえり)	歪車中Ⓐ+Ⓑ	特殊移動
備考	笹火宵へシフト	
技名	コマンド	攻撃判定
[8WAY RUN]		
澄走(すみばしり)	➡ⒶⒶ	上・上
備考	➡Ⓐ⇩⇧⇦で宿へシフト	
霞削(かけすみそぎ)	➡ⒶⒷ.Ⓑ	上・中・中
備考	3段目ディレイ可	
鉄砲駆(てっぽうがけ)	➡Ⓑ	中
滑誅(かっちゅう)	➡Ⓚ	下
備考	スライディング	
斬裂(ざんれつ)	⬈ⒶⒷ.Ⓑ.Ⓑ	上・中・中・中
備考	1段目ホールド可　⬈Ⓐ⇩⇧⇦で宿へシフト	
鉄砲駆(てっぽうがけ)	⬈Ⓑ	中
崩誅(ほうちゅう)	⬈Ⓚ	中
備考	⬈Ⓚ⇩⇧⇦で宿へシフト	
斬裂(ざんれつ)	⬉ⒶⒷ.Ⓑ.Ⓑ	上・中・中・中
備考	1段目ホールド可　⬉Ⓐ⇩⇧⇦で宿へシフト	
鉄砲駆(てっぽうがけ)	⬉Ⓑ	中
崩誅(ほうちゅう)	⬉Ⓚ	中
備考	⬉Ⓚ⇩⇧⇦で宿へシフト	
闇乱(やみだれ)	⬆ⒶⒶⒶ	上・上・下下
備考	⬆ⒶⒶ⇧Ⓑ+Ⓚで歪車へシフト	
闇流(やみながれ)	⬆ⒶⓀ	上・中上
斬魔鬼炎剣(ざんまきえんけん)	⬆Ⓑ	中中
暗抜(くらみぬき)	⬆ⒷⒶ	中
流刃(ながれば)	⬆Ⓚ.Ⓐ	上上・中
闇乱(やみだれ)	⬇ⒶⒶⒶ	上・上・下下
備考	⬇ⒶⒶ⇩Ⓑ+Ⓚで歪車へシフト	
闇流(やみながれ)	⬇ⒶⓀ	上・中上
斬魔鬼炎剣(ざんまきえんけん)	⬇Ⓑ	中中
暗抜(くらみぬき)	⬇ⒷⒶ	中
流刃(ながれば)	⬇Ⓚ.Ⓐ	上上・中
袖絡(そでがらみ)	⬊Ⓐ	下上
乱舞(ざしみまい)	⬊Ⓑ.Ⓚ	中中
備考	⬊Ⓑ.Ⓚ⇩⇧⇦で宿へシフト	
喝射誅(かっしゃちゅう)	⬊Ⓚ.Ⓚ	上・下
袖絡(そでがらみ)	⬋Ⓐ	下上
乱舞(ざしみまい)	⬋Ⓑ.Ⓚ	中中
備考	⬋Ⓑ.Ⓚ⇩⇧⇦で宿へシフト	
喝射誅(かっしゃちゅう)	⬋Ⓚ.Ⓚ	上・下
揺刃(ゆらぎば)	⬅Ⓐ	上
備考	⬅Ⓐで技後の位置が変わる	
徹(とおし)	⬅Ⓑ	中
備考	ホールド可	
裏東(うらあずま)	⬅Ⓚ	中
備考	1段目ヒット時のみⓀで追加攻撃(中)が発動	
技名	コマンド	攻撃判定
[投げ技]		
刃桜(はくびり)	Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓐで投げぬけ可	
送火(おくりび)	Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓑで投げぬけ可	
高殿落(たかどのおとし)	左投げ	投げ
備考	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可	
逢魔送(おうまおくり)	右投げ	投げ
備考	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可	
釣瓶落(つるべおとし)	後ろ投げ	投げ
備考	投げぬけ不可(ヴォルド、アスタロスは可)	
挂渡(かけわたり)	⇦⇨Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓑで投げぬけ可	
技名	コマンド	攻撃判定
[壁ジャンプ]		
垂霞(たれかすか)	壁ジャンプ中Ⓐ	下
闇走(やみばしり)	壁ジャンプ中Ⓑ.Ⓑ	中・下
備考	壁ジャンプⒷ⇧or⇩or⇦Ⓐ+Ⓑで笹火宵へシフト	
連弾誅(れんだんちゅう)	壁ジャンプ中Ⓚ	中中

特殊移動で変幻自在に攻める

高い軌道のジャンプをくり出していくⒶ+Ⓑや、上段避け性能を持ったⒷ+Ⓚ、⇧or⇩Ⓑ+Ⓚなどの多彩な特殊移動を持つタキ。方向パッド入力でジャンプ方向を指定可能な前者のⒶ+Ⓑは、おもにリングを背にした状況からの脱出に活用。これに対して、後者は接近手段の基本でもある8WAY RUNと合わせれば、より間合いを詰めやすくなる。中でも相手方向へ前転で間合いを詰める風車（Ⓑ+Ⓚ）は、リスクがあるものの派生技でリターンも期待できる。

浮かせ技の1発目ヒットで、2発目が確定するⒷ.Ⓑ.Ⓑは、見返りの大きな技。間合いがよければ、3発目の追い討ちまでが狙えて、一気に大ダメージを見込める。また、Ⓑ+Ⓚからは⇩⇧⇦入力や⇦Ⓐなどで宿にシフト可能なので活用しよう。

風車（Ⓑ+Ⓚ）からの主要な派生連携

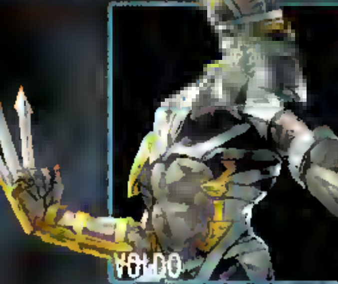
風車（Ⓑ+Ⓚ）―― 風車中Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ
└―― ⇩or⇧Ⓚ
└―― ⇩⇧⇦ ―― 宿へシフト



⬅不用意なⒶ+Ⓑは、自分からリングアウトしてしまうので要注意だ！



⬅上段を避けながら接近可能なⒷ+Ⓚは、派生技での見返りが大きい。



魅惑の世界に引き込もう！

ヴォルド

鋭い爪が武器の[illegible]ルドだが、リーチの長さは意外に長いものに[illegible]り[illegible]た、特有の構えを駆使して相手を自[illegible]の[illegible]に引き込もう！

■流派：我流 ■年齢：5[illegible]歳 ■出身：[illegible]パレルモ
■身長：183cm ■体重：84kg ■武器：マナス&アユス

特徴 構えを駆使した戦いかたは必見！

ヴォルドの攻撃は、一見短そうな武器から、短距離タイプのキャラにも見える。しかし、じつはどの技もリーチがあり離れた間合いからも狙いやすいのものとなっている。なかでも、最大のウリはヴォルド特有の構えの数々だ。どれもクセが強く、扱いやすいとは言えないものの、闘いの中で構えを使うことができたなら、戦術は大幅に広がってくるだろう。

ヴォルド特有の構えを使いこなせるようになれば、攻撃の幅も広がり、必然と相手を奇怪な世界へと引きずり込むことができるはずだ。



⬅攻撃のリーチは意外にも長いものばかり。



⬅構えを使うと戦術も広がってくる。

固有技 まずは簡単な技から覚えていこう

特殊な構えが特徴なヴォルドだが、構えを使わない固有技に関しては扱いやすいキャラだ。まず⇧Ⓐの横斬は、リーチが長いのでけん制用として使っていける。技の発生が速い⇨Ⓑからの連繋も見逃せない技で、距離が近いときにカウンターヒット狙いで使える技。積極的に使おう。

ブラインドブレード
⇧Ⓐ



⬅横斬りの中段攻撃は強力。しゃがみで回避される恐れがない攻撃だぞ。

フレイングキャンサー
⇩Ⓐ+Ⓑ



⬅リーチのある下段攻撃。離れた間合いから狙えるのが強みだ。

ブレイドビート
⇨Ⓑ,Ⓑ

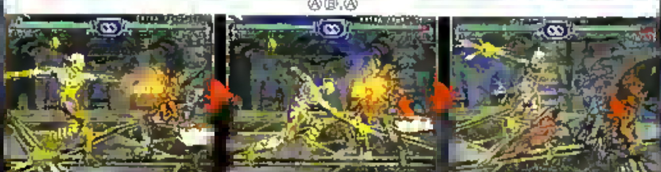


⬅鋭い突きから、ヒジへの連繋をくり出す。



⬅カウンターヒットで連続になる技だ。

ミュートスラッシュ
Ⓐ,Ⓑ,Ⓐ



⬆横斬り始動の3段技となっている攻撃だ。
⬆2段目は中段攻撃になり回避されにくい。
⬆2段目がヒットで、そのまま3段目もつながる。

戦術 最大の特徴である構えを紹介！

特殊な構えを覚えよう！

ヴォルドの構えは全部で3つあり、ブリッジ形態のジ・ラック、手を地面につけて相手に向かうリグルステップ、背中を向けた状態を維持する背向け状態の計3つだ。これらの構えを覚えることで戦術の幅広がってくる。まず、いちばんめだつ構えであるジ・ラックは相手に向かって構える状態で技の性質が変わってくる。たとえば、移動技であるジ・ラック中⇨⇨は、相手に向かって足を向けて構えていると攻撃判定が出ないのだが、自分の頭側が相手に向かって構えてる状態だと下段攻撃に変化する。

低い姿勢のリグルステップは技自体のスキが少ないので連繋などに使うのが有効。同様に背向け状態も、同じような使いかたが可能だ。

ジ・ラック

ブリッジ形態の構えが、ヴォルドの特徴であるジ・ラックの構え。この構えの特徴は、中段攻撃と下段攻撃での揺さぶりが強力なこと。下段攻撃のジ・ラック中⇨⇨は見分けるのが難しくヒットさせやすい。これと兼用にジ・ラック中のⒶやⒷを使うことで、強力な2択を迫ることができる。



⬅構えてる方向で技の性質が変わるので注意。基本は頭側を相手に構える状態。

派生コマンド	
スティアラック	ジ・ラック中⇨⇨
フールマナー	ジ・ラック中Ⓐ
フールハンガー	ジ・ラック中Ⓑ
ローリングクレイジー	ジ・ラック中Ⓐ+Ⓑ
フールリチュアル	ジ・ラック中Ⓑ+Ⓚ

リグルステップ

低い姿勢で相手に向かって攻撃するリグルステップ。基本的な使いかたは、連繋の始動技として狙う。リグルステップ中Ⓐはスキが少ないので、この技を軸に連繋を立てていこう。直接ガードを揺さぶりたいのであれば、リグルステップ中Ⓐ+Ⓑの下段攻撃などを使ってみよう。



⬅スキが少ないのを利用して、連繋を組み立てていくのが基本的な使いかた。

派生コマンド	
リグルシザース	リグルステップ中Ⓐ,Ⓐ
リグルブラインドシザース	リグルステップ中Ⓐ,[illegible]Ⓐ
スライディングフック	リグルステップ中Ⓐ+Ⓑ
ライフサッカー	リグルステップ中Ⓐ+Ⓖ
センチピートナイトメア	リグルステップ中Ⓑ+Ⓖ

背向け状態

数ある構えの中でも唯一通常時に近い状態でもある。相手の攻撃に対してはすぐさまⒼボタンでガードすることができるので、背向け状態に移行してもリスクが低いといえる。また、背向け状態のまま8WAY RUNもできるので、相手の攻撃をかわすことも可能となっている。



⬅背向け中でも、8WAY RUNは可能なので、相手の攻撃もかわせるのが強み。

派生コマンド	
フェイスレスブレード	背向け状態中⇨Ⓐ
フェイスレスペンデュレム	背向け状態中⇦ⒶⒷ
マカブールウェッジ	背向け状態中⇨Ⓑ
マカブールステッチ	背向け状態中⇨⇨Ⓑ
ブラインドハーヴェスト	背向け状態中Ⓑ+Ⓚ

コンボ 構えを駆使した特殊なコンボ

ヴォルドのコンボは高威力とはまではいかないが、構えを使ったコンボなので、ほかのキャラクターとは違ったおもしろ味がある。まずは始動技後の状態を覚えて、構えからの技をきっちりとつなげよう。



⬅相手を浮かしたときに背を向けている状態は、ヴォルドならではといえる。

スコーピオンズテイル（⇩Ⓚ）→マカブールウェッジ（背向け中⇨Ⓑ）



⬅⇧Ⓚ後は背を向けた状態となっているのがポイントとなる。

ラチェットスクリーマー（⇩⇨Ⓚ）→ジ・ラック（背向け中[illegible]+Ⓚ）→スティアラック（ジ・ラック中⇨⇨）



⬅背向け状態からジ・ラックに、構えをふたつ使ったコンボ。

ヴォルド完全技表
PERFECT COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定
【通常技】		
シザースクロー	ⒶⒶ	上・上
備考	1段目Ⓖでキャンセル可	
ミュートスラッシュ	ⒶⒷ.Ⓐ	上・中・上
備考	Ⓑ.Ⓐ⇦で背向け状態へ	
サイドクローキック	ⒶⓀ	上・中
ジョリーリッパー	⇨Ⓐ	上
備考	背向け状態へ	
エレガントクロー	⇨⇨Ⓐ	上
ブラインドブレード	⇘Ⓐ	中
ラットチェイス	⇩ⒶⒶⒶ	下・下・下
ラットチェイスキック	⇩ⒶⓀ	下・上中
ラットチェイスキック	⇩ⒶⒶⒶⓀ	下・下・下・上中
サプライズトゥリーパー	⇙Ⓐ	特中
ブラインドクロー	⇦Ⓐ	上
備考	⇦Ⓐで背向け状態へ	
スケアクロウクロー	⇨ⒶⒶ	上・上
エレガントテンダー	⇦⇦Ⓐ	中
スタンピードシュレッダー	Ⓑ.Ⓑ	中・中
備考	1段目Ⓖでキャンセル可	
スタンピードシュレッダー	相手の背後からⒷ.Ⓑ.Ⓑ	中・中・中
備考	1段目Ⓖでキャンセル可	
ブレイドビート	⇨Ⓑ.Ⓑ	上・中
デモンエルボー	⇨⇨Ⓑ	中
ギロチンシザース	⇘Ⓑ.Ⓑ	中・中
エクスタシー	⇩Ⓑ	中
備考	⇩Ⓑ⇦で背向け状態へ	
モアエクスタシー	⇙Ⓑ.Ⓑ	中・中
アルダースティンガー	⇗Ⓑ.Ⓚ.Ⓚ	中・中・上
備考	Ⓑ.Ⓚでジ・ラック(足側前方)へシフト	
ヒロリーブレイク	⇦Ⓑ	中
備考	Ⓑでジ・ラック(頭側前方)へシフト	
ヘルスケアクロウ	⇦⇦Ⓑ.ⒶⒶ	中・中・上
備考	⇦⇦Ⓑ.Ⓐで背向け状態へ	
デモンフェロモン	⇦⇦Ⓑ	中(ガード不能)
備考	Ⓖでキャンセル可　ヒット時、自動で追加攻撃(下下下)が発動	
クレイブディガー	⇩Ⓚ	下下下
ミュートハイキック	Ⓚ	上
備考	Ⓖでキャンセル可	
スコーピオンズテイル	⇗Ⓚ	中
備考	背向け状態へ　Ⓚ⇦でシフトをキャンセル	
サーカストラピーズ	⇩Ⓚ	下
ミュートミドルキック	⇘Ⓚ	中
ペンディングキック	⇦Ⓚ	下
備考	⇦Ⓚでジ・ラック(足側前方)へシフト	
ヘッドリバーサー	⇦⇦Ⓚ	中
備考	ダウン状態へ	
ラチェットスクリーマー	⇨⇨Ⓚ	中中
備考	背向け状態へ	
フレイングマンティス	Ⓐ+Ⓑ	中
フレンジィージャイロ	⇨Ⓐ+Ⓑ	中
備考	背向け状態へ	
ゲートオープナー	⇨⇨Ⓐ+Ⓑ	中中
ゲートプライヤー	⇨⇨Ⓐ+Ⓑ.Ⓚ	中・中
ブラインドダイブ	⇧Ⓐ+Ⓑ	上
備考	⇧Ⓐ+Ⓑ(最大)でガード不能に　ホールド時はⒼでキャンセル可　攻撃中壁に当たると、追加攻撃(中)が発生	
ブレインクキャンサー	⇩Ⓐ+Ⓑ	下
ギロチンバイト	⇦Ⓐ+Ⓑ	中
ミリオンバイト	⇦Ⓐ+Ⓑ	中(中中)
備考	ホールド時間により攻撃回数が変化	
フラムウィロー	Ⓑ+Ⓚ	特殊動作
備考	避け性能あり　自分の体力のほうが相手の体力より多い場合のみ体力消耗	
ザニィーミミック	⇩or⇧Ⓑ+Ⓚ	特殊動作
備考	⬇or⬆Ⓑ+Ⓚでジ・ラックへシフト	
ワグミミック	⇨Ⓑ+Ⓚ	特殊動作
備考	⇨Ⓑ+Ⓚでジ・ラック(相手足側)へシフト	
コールペインミミック	⇦Ⓑ+Ⓚ	特殊動作
備考	⇦Ⓑ+Ⓚでリグルステップへシフト(相手が正面の時限定)	
デスローズ	Ⓐ+Ⓚ	中中
備考	ホールド可　ホールド時はⒼでキャンセル可	
ウェブワイパー	⇧Ⓐ+Ⓚ	上(ガード不能)
備考	Ⓖでキャンセル可	
インセイントラップ	⇨⇨Ⓐ+Ⓚ.Ⓚ	中下段・中
備考	1段目後半は、ダウン状態の相手にしかヒットしない	
ジ・ラック	⇧or⇩Ⓑ+Ⓚ	中
備考	ジ・ラック(足側前方)へシフト	
ジ・ラック	⇧Ⓐ+Ⓚ	中
備考	ジ・ラック(頭側前方)へシフト	
トゥリーパー	しゃがみⒶ	特中
リヴァイヴァルベルチー	しゃがみⒷ	中
クリーピィストレッチ	しゃがみ⇧Ⓑ	中
備考	背向け状態へ	
ブラインドダイブ	しゃがみ⇦Ⓐ+Ⓑ	上
備考	しゃがみⒶ+Ⓑ(最大)でガード不能に　ホールド時はⒼでキャンセル可　攻撃中壁に当たると、追加攻撃(中)が発生	
ルーニィースリング	しゃがみ中⇧or⇩or⇦Ⓑ+Ⓚ	中
備考	しゃがみ中⇧or⇩or⇦Ⓑ+Ⓚでジ・ラック(足側前方)へシフト	
サーカストラピーズ	しゃがみⓀ	下
リグルステップ	しゃがみ中⇨⇩⇧	特殊移動
備考	リグルステップへシフト	
スコーピオンズクロー	立ち途中Ⓐ	中
ボウマンティス	立ち途中Ⓑ.Ⓑ	中・中
備考	立ち途中Ⓑでジ・ラック(足側前方)へシフト	
ルナティックスピン	立ち途中Ⓚ	中
備考	背向け状態へ　立ち途中Ⓚ⇦でシフトをキャンセル	
スケアクロウスピン	振り向きⒶ	上
ビハインドスクラッチ	振り向きⒷ	中
ビハインドミュートハイキック	振り向きⓀ	上
ビハインドトゥカッター	しゃがみ振り向きⒶ	上
ビハインドシットスクラッチ	しゃがみ振り向きⒷ	中
オフジョイントマリオネット	しゃがみ振り向きⓀ	下
備考	ダウン状態へ	
スコーピオンズテイル	しゃがみ振り向き⇗Ⓚ	中
ビハインドミュートローキック	しゃがみ振り向き⇘Ⓚ	上
フロリックブレインロッパー	ジャンプⒶ	上
フロリックボートカリス	ジャンプⒷ	中
サイドトラップキック	ジャンプⓀ	下
サスペンドギア	ジャンプ復出しⒶ	下
サスペンドペンデュレム	ジャンプ復出しⒷ	中
サスペンドオフジョイント	ジャンプ復出しⓀ	下
備考	ダウン状態へ	

技名	コマンド	攻撃判定
【背向け状態からの固有技】		
ブラインドターン	⇧⇧⇧	特殊動作
備考	背向け状態へ	
フェイスレスブレード	背向け状態で⇨Ⓐ	中中
リフティングソーサー	背向け状態で⇨⇨Ⓐ	中
備考	ホールド可	
フェイスレスペンデュレム	背向け状態で⇦ⒶⒷ	上・中
備考	1段目、2段目ともに背向け状態を維持	
マカブールウェッジ	背向け状態で⇩Ⓑ	下
マカブールステッチ	背向け状態で⇨⇨Ⓑ	中
マカブールギムレット	背向け状態で⇩Ⓑ.Ⓑ	中・中
備考	背向け　Ⓑで背向け状態を維持	
マカブールペンデュレム	背向け状態で⬅Ⓑ.Ⓑ	中・中
備考	背向け状態を維持	
マカブールスケアローグ	背向け状態で⇨⇨ⒷⒶ	中
ビハインドミュートローキック	背向け状態で⇩Ⓚ	下
オフジョイントマリオネット	背向け状態で⇩Ⓚ	下
備考	ダウン状態へ	
スコーピオンズテイル	背向け状態で⇗Ⓚ	中
ビハインドミュートハイキック	背向け状態で⇨Ⓚ	上
備考	背向け状態を維持	
ローリングクレイジー	背向け状態でⒶ+Ⓑ	特中
備考	Ⓖでキャンセル可　背向け状態を維持　ヒット時は追加攻撃(中)が発動	
イモータルベルチ	背向け状態で⇩Ⓐ+Ⓑ	下
備考	背向け状態を維持	
フラムウィロ	背向け状態でⒷ+Ⓚ	特殊動作
備考	避け性能あり　自分の体力のほうが相手の体力より多い場合のみ体力消耗	
ザニィーミミック	背向け状態で⇩or⇧Ⓑ+Ⓚ	特殊動作
備考	⇩or⇧Ⓑ+Ⓚでジ・ラックへシフト	
ワグミミック	背向け状態で⇨Ⓑ+Ⓚ	特殊動作
備考	⇨Ⓑ+Ⓚでジ・ラック(頭側前方)へシフト	
コールペインミミック	背向け状態で⇦Ⓑ+Ⓚ	特殊動作
デスローズ	背向け状態でⒶ+Ⓚ	中中
備考	ホールド可	
ジ・ラック	背向け状態で⇧Ⓐ+Ⓚ	中
備考	ジ・ラックへシフト	

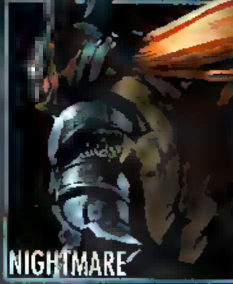
技名	コマンド	攻撃判定
【ジ・ラック】		
ジ・ラック	—	特殊構え
備考	ジ・ラック中⇧or⇩Ⓖ⇨or⇦で移動可能　ジ・ラック中Ⓖでダウン状態へ	
フールマナー	ジ・ラック中Ⓐ	中中
フールハンガー	ジ・ラック中Ⓑ	中下
備考	ジ・ラック(足側前方)Ⓑのみ背向け状態へ	
ラックスティンガー	ジ・ラック(足側前方)中Ⓚ	上
ラックアプセット	ジ・ラック(頭側前方)中Ⓚ	中
備考	背向け状態へ	
ローリングクレイジー	ジ・ラック中Ⓐ+Ⓑ	特中
備考	Ⓖでキャンセル可　ヒット時は追加攻撃(中)が発動　⇩で追加攻撃(下)が発生、ダウン状態へ	
フールリチュアル	ジ・ラック中Ⓑ+Ⓚ	中
備考	ホールド可　ホールド時にはインパクト属性(対応:斬りおろし系のみ)あり	
フールフォール	ジ・ラック中⇨or⇦移動中に壁へ	中
備考	足側から壁に向かったときは、背向け状態へ	
スティアラック	ジ・ラック中⇨⇨	下
備考	足先には攻撃判定がない	
フールカーニバル	ジ・ラック中⇨⇨Ⓑ+Ⓚ	下・中
備考	1段目は足先には攻撃判定がない	
ランドフィッシュ	ジ・ラック(頭側前方)中⇧or⇩ⒶorⒷ	Ⓐは下、Ⓑは中
備考	追加入力により3段まで出せる　追加入力のⒶ、Ⓑの組み合わせは自由　ダウン状態へ	
ラックスティンガー	ジ・ラック(頭側前方)中⇧or⇩Ⓚ	上
備考	ランドフィッシュ中Ⓚ	
クレイブストンチョッパー	ジ・ラック(頭側前方)中⇧or⇩Ⓑ+Ⓚ	中(ガード不能)
備考	ランドフィッシュ中Ⓑ+Ⓚ	
ランドフィッシュエスケープ	ジ・ラック(足側前方)中⇧or⇩Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ	中
備考	追加入力により3段まで出せる　ダウン状態へ	
フールマナー	ジ・ラック(足側前方)中⇧or⇩Ⓐ ランドフィッシュエスケープ中Ⓐ	中中
ラックアプセット	ジ・ラック(足側前方)中⇧or⇩Ⓚ ランドフィッシュエスケープ中Ⓚ	中
備考	背向け状態へ	

技名	コマンド	攻撃判定
【リグルステップ】		
リグルステップ	⇩⇦⇨	特殊移動
備考	前方ステップ　追加入力⬅で後ろに移動可、その後は➡で前にも移動可能　⬇入れ中はしゃがみからの技が出る	
リグルシザース	リグルステップ中ⒶⒶ	上・中
リグルブラインドブレード	リグルステップ中Ⓐ⇦Ⓐ	上・中
リグルブラインドシザース	リグルステップ中Ⓐ⇦Ⓐ	上・中
備考	背向け状態へ	
リグルブラインドスピン	リグルステップ中Ⓐ⇦ⒶⒶ	上・中・上
リグルマンティス	リグルステップ中Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ	中・中・中
備考	リグルステップ中Ⓑ.Ⓑでジ・ラック(足側前方)へシフト	
オフジョイントマリオネット	リグルステップ中Ⓚ	下
備考	ダウン状態へ	
スライディングフック	リグルステップ中Ⓐ+Ⓑ	下
ルーニィースリング	リグルステップ中Ⓑ+Ⓚ	中
備考	リグルステップ中Ⓑ+Ⓚでジ・ラック(足側前方)へシフト	
ライフサッカー	リグルステップ中Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考	リグルステップ中Ⓐ+Ⓖで飛距離が変わるⒶで投げぬけ可	
センチピードナイトメア	リグルステップ中Ⓑ+Ⓖ	投げ
ジ・ラック(足側前方)へシフト	リグルステップ中Ⓑ+Ⓖで飛距離が変わる	Ⓑで投げぬけ可

技名	コマンド	攻撃判定
【8WAY RUN】		
エレガントクロー	➡Ⓐ	上
デモンエルボー	➡Ⓑ	中
スーイサイドダイブ	➡Ⓚ	下
備考	スライディング	
ゲートオープナー	➡Ⓐ+Ⓑ	中中
ゲートプライヤー	➡Ⓐ+Ⓑ.Ⓚ	中・中
リグルステップ	➡Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	リグルステップへシフト	
ミュートインプレイス	⬊Ⓐ	上
デモンエルボー	⬊Ⓑ	中
デスフラッガー	⬊Ⓚ	上
ゲートオープナー	⬊Ⓐ+Ⓑ	中中
ゲートプライヤー	⬊Ⓐ+Ⓑ.Ⓚ	中・中
リグルステップ	⬊Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	リグルステップへシフト	
ミュートインプレイス	⬈Ⓐ	上
デモンエルボー	⬈Ⓑ	中
デスフラッガー	⬈Ⓚ	上
ゲートオープナー	⬈Ⓐ+Ⓑ	中中
ゲートプライヤー	⬈Ⓐ+Ⓑ.Ⓚ	中・中
リグルステップ	⬈Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	リグルステップへシフト	
ブラインドブレード	⬆Ⓐ	中
バッフォーネアート	⬆Ⓑ	中中
ミュートローキック	⬆Ⓚ	上
ストレンジダンス	⬆Ⓐ+Ⓑ	特殊行動
リグルステップ	⬆Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	リグルステップへシフト	
ブラインドブレード	⬇Ⓐ	中
バッフォーネアート	⬇Ⓑ	中中
ミュートローキック	⬇Ⓚ	下
ストレンジダンス	⬇Ⓐ+Ⓑ	特殊行動
リグルステップ	⬇Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	リグルステップへシフト	
エレガントテンダー	⬋Ⓐ	中
ヘルスケアクロウ	⬋Ⓑ.ⒶⒶ	中・中・上
備考	⬋Ⓑ.Ⓐで背向け状態へ	
デモンフェロモン	⬋Ⓑ	中(ガード不能)
備考	Ⓖでキャンセル可　ヒット時、自動で追加攻撃(下下下)が発動	
スコーピオンズテイル	⬋Ⓚ	中
備考	背向け状態へ　⬋Ⓚ⇦でシフトをキャンセル	
ギロチンバイト	⬋Ⓐ+Ⓑ	中
ミリオンバイト	⬋Ⓐ+Ⓑ	中(中中)
備考	ホールド時間により攻撃回数が変化	
リグルステップ	⬋Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	リグルステップへシフト	
エレガントテンダー	⬉Ⓐ	中
ヘルスケアクロウ	⬉Ⓑ.ⒶⒶ	中・中・上
備考	⬉Ⓑ.Ⓐで背向け状態へ	
デモンフェロモン	⬉Ⓑ	中(ガード不能)
備考	Ⓖでキャンセル可　ヒット時、自動で追加攻撃(下下下)が発動	
スコーピオンズテイル	⬉Ⓚ	中
備考	背向け状態へ　⬉Ⓚ⇦でシフトをキャンセル	
ギロチンバイト	⬉Ⓐ+Ⓑ	中
ミリオンバイト	⬉Ⓐ+Ⓑ	中(中中)
備考	ホールド時間により攻撃回数が変化	
リグルステップ	⬉Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	リグルステップへシフト	
エレガントテンダー	⬅Ⓐ	中
ヘルスケアクロウ	⬅Ⓑ.ⒶⒶ	中・中・上
備考	⬅Ⓑ.Ⓐで背向け状態へ	
デモンフェロモン	⬅Ⓑ	中(ガード不能)
備考	Ⓖでキャンセル可　ヒット時、自動で追加攻撃(下下下)が発動	
ヘッドリバーサー	⬅Ⓚ	中
備考	ダウン状態へ	
ギロチンバイト	⬅Ⓐ+Ⓑ	中
ミリオンバイト	⬅Ⓐ+Ⓑ	中(中中)
備考	ホールド時間により攻撃回数が変化	
リグルステップ	⬅Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	リグルステップへシフト	

技名	コマンド	攻撃判定
【投げ技】		
スピニングアンブレラ	Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓐで投げぬけ可	
カタコンベクリーナー	Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓑで投げぬけ可	
バッフォーネインクエスト	左投げ	投げ
備考	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可	
プッシュワッカー	右投げ	投げ
備考	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可	
サディスティックスパイクー	後ろ投げ	投げ
備考	投げぬけ不可(ヴォルド、アスタロスは可)	
ブラッディードリル	Ⓚ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓐで投げぬけ可	
ブラインドハーヴェスト	背向け状態でⒷ+Ⓖ	振り向き投げ
備考	Ⓑで投げぬけ可	
トレジャーリフティング	ダウン中の相手に⇘Ⓑ	ダウン投げ
備考	投げぬけ不可	

技名	コマンド	攻撃判定
【壁ジャンプ】		
サスペンドギア	壁ジャンプ中Ⓐ	下
サスペンドペンデュレム	壁ジャンプ中Ⓑ	中
サスペンドオフジョイント	壁ジャンプ中Ⓚ	下
備考	ダウン状態へ	



自分のペースで闘おう
ナイトメア

長いリーチと重厚でパワーのある技で相手を圧倒するナイトメア。距離別での闘いかたを臨機応変に切り替えて、柔軟に対応していこう。

NIGHTMARE

■流派：我流、ソウルエッジの記憶　■年齢：不明　■出身：不明
■身長：168cm　■体重：95kg　■武器名：ソウルエッジ（♂）

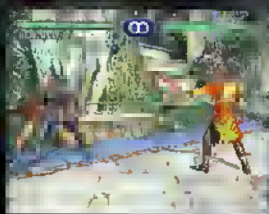
特徴 長いリーチをうまく活かせるような技で展開する

長いリーチとパワーがウリのナイトメア。そのリーチが活かせるような中間距離以上を主戦場として闘うといい。剣の先がギリギリ当たるような位置で技をくり出し，相手が近づけないような展開に持っていこう。

チーフ・ホールド，デキスター・ホールド，シニスター・ホールド，ベース・ホールドと4つの構えが用意されており，それぞれの構え中専用の技も豊富に揃っている。技から構えへシフト→構え中の技，という流れを使っていこう。遠距離が得意なものの，接近戦が"まったくダメ"ではない。出の速い技やダウンを奪える下段攻撃もある。あとはステップ系でかわしてから，攻撃に転ずるなどして主導権を握っていくといい。



←リーチの長さを最大限に活かす闘いかたをしよう。



←4つ持っている構えを巧みに使いこなしていこう。

固有技 状況によりどのような技が有効か把握する

ナイトメアの技はどれもクセのある技が多い。どのような間合い，タイミングで使うかを把握しておく必要がある。また，威力の高い技であればリスクを恐れずに使うことも重要となる。リターンが大きいのであれば，多少なら反撃されたりつぶされてもしかたないと考えよう。

シャドウスライサー
⇗Ⓐ



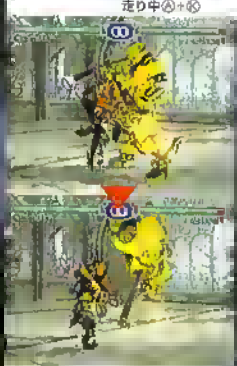
←リーチのある下段攻撃で，ダウンを奪える技。ホールドも可能だぞ。

スカイスプリッター
⇖Ⓑ



←アッパー系の技。遠くまで届くがその場合は相手を浮かせられない。

アクセルキックワインダー
走り中Ⓐ+Ⓚ



←8WAY RUN中に出せる下段攻撃。ダウンが奪えるし，発生が速くて見切られにくい。リーチは短めなので近距離で使おう。

メイルシュトローム
立ち途中ⒶⒶ



←1発目をホールドするとデキスター・ホールドへシフトする。また，立ち途中ⒶⒶ⇩とすると2発目がキャンセルされる。

戦術 近距離と遠距離での闘いかたをきちんと切り替える

相手との距離を意識する

遠距離戦を展開する場合は徹底していこう。出が遅さは気にせずリーチのある技を使う。また余裕あるときは構えを取り，デキスター・ホールド，シニスター・ホールド中Ⓐなどで下段を攻撃していこう。



←十分な間合いと余裕があれば構えからの攻撃をしてみるのも手段のひとつだ。

出の速い技を知っておこう

不利な状況ではインパクトやステップでの回避が基本。そして出の速い技で対抗することも重要だ。下の表にあるものは比較的発生の速い技群。もちろん、五分に近い状態でも重宝するので，覚えておこう。

⇖Ⓐ	⇨Ⓐ	⇦⇙Ⓐ	⇨Ⓚ	⇨⇨Ⓚ	立ち途中Ⓚ	⇖Ⓚ

構えを理解しよう

まずはどのような構えがあるか理解しよう。そのつぎのステップとして，構えへシフトする技はどれか，構え中の技はどのようなものがあるか，と覚えていけばいい。ひとつの構えだけを集中して覚えるのも手だ。



←構えへは技からシフトするものと，構えるためのコマンドが用意されている。

チーフ・ホールド（Ⓑ+Ⓚ）	⬆Ⓑからシフトするのが実戦的。構え中Ⓐではデキスター・ホールドへ。構え中⇩Ⓐではシニスター・ホールドへ。また構え中Ⓚならチーフ・ホールドを維持。
シニスター・ホールド（⬇Ⓑ+Ⓚ）	構え中Ⓐは下段攻撃でオススメの有効な技。なお，構え中Ⓑではチーフ・ホールドへシフト。構え中Ⓐ+Ⓑとするとデキスター・ホールドへとシフトする。
デキスター・ホールド（⇧Ⓑ+Ⓚ）	構え中Ⓐはシニスター・ホールド中Ⓐ同様，下段攻撃でオススメ。構え中Ⓑはチーフ・ホールド，構え中Ⓐ+Ⓑはシニスター・ホールドへシフトだ。
チーフ・ホールド（⬋（⬉）Ⓑ+Ⓚ）	こちらのチーフ・ホールドは⬋or⬉とすることで移動しながら構えるもの。あとは通常の構えと同様だ。なお。ここまでの構えはすべてレバーで移動可能。
ベース・ホールド（⇦Ⓑ+Ⓚ）	低い姿勢の構えで，移動は前後のみとなっている。構え中はそれぞれ，Ⓐでデキスター・ホールド，Ⓑでチーフ・ホールド，Ⓚでシニスター・ホールドへ。

コンボ 空中コンボよりも崩れコンボを狙え

⇖Ⓑは Ⓑとしてチーフ・ホールドへシフトするクセをつけておくといいだろう。下のコンボは⇗Ⓐが届かない場合は⇗Ⓐ+Ⓑとできれば理想。ただし、こちらは受け身でかわされるキャラがいることも覚えておこう。



←⇖Ⓑでチーフ・ホールドへシフトしよう。ガード時は構え中Ⓚなどを出そう。

スカイスプリッター（⇖Ⓑ）→テラーストンパー（チーフ・ホールド中Ⓑ）



←⬋or⬉ⓀⒷからでもこのコンボを狙うことは可能だ。その場合も最後はⒷのとすること。

ジェイドクラッカーカウンター（⇨Ⓚ）→シャドウスライサー（⇗Ⓐ）



←カウンターヒットで吹っ飛んでいる相手に⇗Ⓐ。届かない場合は⇗Ⓐ+Ⓑとしていきたい。

ナイトメア完全技表
PERFECT COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定
【通常技】		
スラッシュ	Ⓐ	上
備考　Ⓖでキャンセル可　🅐でデキスター・ホールドへシフト		
イヴィル・アイ	Ⓐ⇦	下
スラッシュクロス	ⒶⒶⒷ	上・上・中
備考　3段目ディレイ可　ⒶⒶ🅑でベース・ホールドへシフト		
クイックバックスピンスラッシュ	⇩⇩Ⓐ	上
備考　⇩⇩🅐で攻撃判定(上・下)に、シニスター・ホールドへシフト		
ダブルクラウンダー	Ⓐ⇩ⒶⒶ	上・下・下
備考　Ⓐ⇩ⒶⒶ　で3段目をキャンセルしてチーフ・ホールドへシフト		
クイックスピンスラッシュ	⇨Ⓐ	上
備考　⇨🅐でデキスター・ホールドへシフト		
ライドスラッシャー	⇨⇨Ⓐ	上
ダークバイト	⇧Ⓐ	上
備考　インパクト性能(対投属性上中段)あり。インパクト時は投げが発動		
レッグスラッシュ	⇩Ⓐ	下
シャドウスライサー	⇦Ⓐ	下
備考　ホールド可		
バックスピンスラッシュ	⇦Ⓐ	上
備考　⇦🅐で攻撃判定(上・下)に　シニスター・ホールドへシフト		
ソードバスター	Ⓑ	中
備考　Ⓖでキャンセル可　Ⓑ⇩で攻撃をキャンセルしてチーフ・ホールドへシフト 🅑でベース・ホールドへシフト		
メイルスプリッター	Ⓑ,Ⓑ	中・中
ヘルムディバイダー	⇩⇩Ⓑ	上
備考　⇩⇩🅑でベース・ホールドへシフト		
アーマーブレーカー	⇩⇩ⒷⒷ	中・特中
備考　⇩⇩Ⓑ🅑でチーフ・ホールドへシフト		
ブレイクキック	⇩ⒼⒷⓀ	中・中
ガントレットバスター	Ⓑ⇨	上
ランパートバスター	Ⓑ⇦	中
バスターグラウンダー	Ⓑ⇩Ⓐ	中・下
備考　2段目ホールド可　Ⓑ⇩Ⓐ⇦で2段目をキャンセルしてチーフ・ホールドへシフト		
ピースィングストライク	⇨Ⓑ	中
備考　⇨Ⓑ⇩Ⓑ+Ⓚでキャンセルして、ベース・ホールドへシフト		
クイックアヴェンジャー	⇨Ⓑ連打	中
ルークスプリッター	⇨⇨Ⓑ	中
スカイスプリッター	⇧Ⓑ	中
備考　⇧🅑でチーフ・ホールドへシフト		
シャドウバスター	⇩Ⓑ	中
備考　⇩🅑でベース・ホールドへシフト		
スラストスロー	⇦Ⓑ	中(打撃投げ)
ナイトカイゼル	⇦Ⓑ	中
備考　⇦🅑でチーフ・ホールドへシフト　Ⓖでキャンセル可		
フェイタルダイブ	⇦⇨Ⓑ	中
備考　⇦⇨🅑でベース・ホールドへシフト		
フェイタルドライブ	⇦⇨Ⓑ,Ⓑ	中・特中
備考　⇦⇨Ⓑ,🅑でチーフ・ホールドへシフト		
アースディバイド	⇩⇦⇨Ⓑ	中(ガード不能)
備考　Ⓖでキャンセル可		
ダークハイキック	Ⓚ	上
備考　Ⓖでキャンセル可		
ジェイドクラッカー	⇨Ⓚ	上
ショルダーチャージ	⇨⇨Ⓚ	中
備考　⇨⇨🅚でチーフ・ホールドへシフト　⇨⇨🅚⇩or⇧でチーフ・ホールドへシフト		
チャージスプリット	⇨⇨Ⓚ,Ⓑ	中・中
備考　⇨⇨Ⓚ,🅑でチーフ・ホールドへシフト		
チャージクラッカー	⇨⇨ⓀⓀ	中・上
アクセルヘッドアッパー	⇦Ⓚ,Ⓚ,Ⓑ	中・下・中
ダークローキック	⇧or⇩Ⓚ	下
ヘッドバットタックル	⇦Ⓚ,Ⓐ	中・中
備考　⇦Ⓚ,🅚でチーフ・ホールドへシフト ⇦Ⓚ⇩🅚でチーフ・ホールドへシフト(2P側は⇦Ⓚ⇧🅚)		
ジェイドマッシャー	⇦⇦Ⓚ,Ⓐ	中・上
備考　2段目インパクト性能(対投属性上中段)あり。インパクト時は投げが発動		
ジェイドブレイカー	⇦⇦Ⓚ⇧or⇩Ⓐ	中・中
ストンピング	⇩⇦⇨Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ	下×5
備考　相手ダウン中⇩Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ(近距離限定)　⇩⇦⇨🅚で下(ガード不能)に		
ドロップキック	⇨⇨+Ⓚ Ⓑ	上
備考　ダウン状態へ		
ブレイズウィンド	Ⓐ+Ⓑ	中中中
備考　デキスター・ホールドへシフト		
ブレイズシュトローム	Ⓐ+Ⓑ,Ⓐ	中中・下
ダークソウルインパクト	⇦Ⓐ+Ⓑ	下
フライングエッジ	⇩Ⓐ+Ⓑ	中
備考　⇩Ⓐ+Ⓑでダウン状態へ		
サイドガントレットバスター	⇩or⇧Ⓑ+Ⓚ⇦Ⓑ	中
スピンニングクロス	Ⓐ+Ⓚ,ⒶⒶⒷ	上・上・上・中
備考　Ⓐ+Ⓚ🅐でデキスター・ホールドへシフト Ⓐ+Ⓚ,ⒶⒶ🅑でベース・ホールドへシフト　4段目ディレイ可		
スピニングクラウンダー	Ⓐ+Ⓚ,Ⓐ⇩ⒶⒶ	上・上・下・下
スピンキックラッシュ	Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	上・中
レッグスラッシュ	しゃがみⒶ	下
スプリットバスター	しゃがみⒷ	中
備考　しゃがみ🅑でベース・ホールドへシフト		
ダークローキック	しゃがみⓀ	下
アップドス	しゃがみⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	下(打撃投げ)
備考　投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可		
メイルシュトローム	立ち途中ⒶⒶ	特中・下
備考　立ち途中🅐でデキスター・ホールドへシフト 立ち途中ⒶⒶ⇩で2段目をキャンセル可		
フルスイングスプリッター	立ち途中Ⓑ	中
備考　立ち途中🅑でチーフ・ホールドへシフト		
ライジングキック	立ち途中Ⓚ	中中
ターニングヘッドスラッシュ	振り向きⒶ	上
ターニングソードバスター	振り向きⒷ	中
ターニングダークハイキック	振り向きⓀ	上
ターニングレッグスラッシュ	しゃがみ振り向きⒶ	中
ターニングスカイスプリッター	しゃがみ振り向きⒷ	中
ターニングダークローキック	しゃがみ振り向きⓀ	下
フェイタルスピンスラッシュ	ジャンプⒶ	上
フェイタルバスター	ジャンプⒷ	上
フェイタルブレイブキック	ジャンプⓀ	中
ダイビングスラッシュ	ジャンプ踏出しⒶ	上
ダイビングスプリッター	ジャンプ踏出しⒷ	上
備考　ジャンプ踏出し🅑でチーフ・ホールドへシフト		
ダイビングアクセルキック	ジャンプ踏出しⓀ	下

技名	コマンド	攻撃判定
【チーフ・ホールド】		
チーフ・ホールド	Ⓑ+Ⓚ	特殊構え
備考　⇩or⇧Ⓑ+Ⓚ　レバーで移動可能		
テラーサーキュラー	チーフ・ホールド中Ⓐ	上中
備考　チーフ・ホールド中🅐で1発目のあとデキスター・ホールドへシフト		
スウィーピングエッジ	チーフ・ホールド中⇩Ⓐ	下
備考　チーフ・ホールド中⇩🅐でシニスター・ホールドへシフト チーフ・ホールド中⇧🅐でシニスター・ホールドへシフト		
テラーストンパー	チーフ・ホールド中Ⓑ	上
ニーキックラッシュ	チーフ・ホールド中Ⓚ,Ⓚ	中・上
備考　1段目のみ構え維持		
ブラッドシュトローム	チーフ・ホールド移動中ⒶⒶ	上・上
備考　チーフ・ホールド移動中🅐でデキスター・ホールドへシフト		
ブラッドヴォルテクス	チーフ・ホールド移動中Ⓑ	中

技名	コマンド	攻撃判定
【デキスター・ホールド】		
デキスター・ホールド	⇨Ⓑ+Ⓚ	特殊構え
備考　レバーで移動可能		
ファントムスラッシュ	デキスター・ホールド中ⒶⒶ	下・上
ファントムグラウンダー	デキスター・ホールド中Ⓐ⇩Ⓐ	下・下
ファントムディバイダー	デキスター・ホールド中Ⓑ	上
備考　デキスター・ホールド中🅑でチーフ・ホールドへシフト		
バーピュアスラッシュ	デキスター・ホールド中⇩Ⓐ	中
ファントムトゥーキック	デキスター・ホールド中Ⓚ	上
サイドシャッター	デキスター・ホールド中Ⓐ+Ⓑ	中
備考　デキスター・ホールド中🅐+🅑でシニスター・ホールドへシフト		

技名	コマンド	攻撃判定
【シニスター・ホールド】		
シニスター・ホールド	⇩Ⓑ+Ⓚ	特殊構え
備考　レバーで移動可能		
ファントムスラッシュ	シニスター・ホールド中ⒶⒶ	下・上
ファントムグラウンダー	シニスター・ホールド中Ⓐ⇩Ⓐ	下・下
ファントムディバイダー	シニスター・ホールド中Ⓑ	中
備考　シニスター・ホールド中🅑でチーフ・ホールドへシフト		
セイブルスラップ	シニスター・ホールド中⇩Ⓐ	上
ファントムトゥーキック	シニスター・ホールド中Ⓚ	上
サイドシャッター	シニスター・ホールド中Ⓐ+Ⓑ	中
備考　シニスター・ホールド中🅐+🅑でデキスター・ホールドへシフト		

技名	コマンド	攻撃判定
【ベース・ホールド】		
ベース・ホールド	⇦Ⓑ+Ⓚ しゃがみⒷ+Ⓚ	特殊構え
備考　⬅or➡で移動可能		
デスサイズ	ベース・ホールド中Ⓐ	下
備考　ベース・ホールド中🅐でデキスター・ホールドへシフト		
デスホーン	ベース・ホールド中Ⓑ	中
備考　ベース・ホールド中🅑でチーフ・ホールドへシフト		
タイラントエッジ	ベース・ホールド中⇨Ⓑ	中中中
デスバイト	ベース・ホールド中Ⓚ	中
備考　ベース・ホールド中🅚でシニスター・ホールドへシフト　インパクト性能(対投)あり		
フィーンドシャッター	ベース・ホールド中Ⓐ+Ⓑ	中

技名	コマンド	攻撃判定
【8WAY RUN】		
ライドスラッシャー	➡Ⓐ	上
ルークスプリッター	➡Ⓑ	中
スライディング	➡Ⓚ	下
備考　スライディング		
ドロップキック	➡🅚Ⓑ	上
備考　ダウン状態へ		
アクセルキックワインダー	➡Ⓐ+Ⓚ	下
バックアーメットクラッシャー	⬂Ⓐ	中
スカイスプリッター	⬂Ⓑ	中
備考　⬂🅑ホールドでチーフ・ホールドへシフト		
ショルダーチャージ	⬂Ⓚ	中
備考　⬂🅚でチーフ・ホールドへシフト		
チャージスプリット	⬂Ⓚ,Ⓑ	中・中
備考　⬂Ⓚ,🅑でチーフ・ホールドへシフト		
チャージクラッカー	⬂Ⓚ,Ⓚ	中・上
アクセルキックワインダー	⬂Ⓐ+Ⓚ	下
チーフ・ホールド	⬂Ⓑ+Ⓚ	特殊構え
備考　チーフ・ホールドへシフト		
アーメットクラッシャー	⬀Ⓐ	中
スカイスプリッター	⬀Ⓑ	中
備考　⬀🅑ホールドでチーフ・ホールドへシフト		
ショルダーチャージ	⬀Ⓚ	中
備考　⬀🅚でチーフ・ホールドへシフト		
チャージスプリット	⬀Ⓚ,Ⓑ	中・中
備考　⬀Ⓚ,🅑でチーフ・ホールドへシフト		
チャージクラッカー	⬀Ⓚ,Ⓚ	中・上
アクセルキックワインダー	⬀Ⓐ+Ⓚ	下
チーフ・ホールド	⬀Ⓑ+Ⓚ	特殊構え
備考　チーフ・ホールドへシフト		
バックプログレススラッシュ	⬆ⒶⒶⒷ	上・上・中
備考　⬆🅐でデキスター・ホールドへシフト ⬆Ⓐ🅐でチーフ・ホールドへシフト　⬆ⒶⒶ🅑でベース・ホールドへシフト		
アヴェンジャー	⬆ⒶⒶ⇨Ⓑ	上・上・中
アーマースティンガー	⬆Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	中・中・下
備考　⬆🅑でベース・ホールドへシフト ⬆Ⓑ,🅑でベース・ホールドへシフト　⬆Ⓑ,Ⓑ,🅑でベース・ホールドへシフト		
アーマースティンガー	⬆ⒷⒼⒷ,Ⓑ	中・下
備考　⬆ⒷⒼ🅑　もしくは　⬆ⒷⒼⒷ,🅑でベース・ホールドへシフト		
スティングキック	⬆Ⓑ,Ⓑ,Ⓚ	中・中・中
スティングキック	⬆ⒷⒼⒷ,Ⓚ	中・中
ガントレットバスター	⬆Ⓑ⇨	中
ランパートバスター	⬆Ⓑ⇦	上
バスターグラウンダー	⬆Ⓑ⇩Ⓐ	中・下
備考　2段目ホールド可　⬆Ⓑ⇩Ⓐ⇦で2段目をキャンセルしてチーフ・ホールドへシフト		
スピンニングクロス	⬆Ⓚ,ⒶⒶⒷ	上・上・上・中
備考　⬆Ⓚ,🅐でデキスター・ホールドへシフト ⬆Ⓚ,ⒶⒶ🅑でベース・ホールドへシフト　4段目ディレイ可		
スピニングクラウンダー	⬆Ⓚ,Ⓐ⇩ⒶⒶ	上・上・下・下
スピンキックラッシュ	⬆Ⓚ,Ⓚ	上・中
アクセルキックワインダー	⬆Ⓐ+Ⓚ	下
デキスター・ホールド	⬆Ⓑ+Ⓚ	特殊構え
備考　デキスター・ホールドへシフト		
プレグロススラッシュ	⬇ⒶⒶⒷ	上・上・中
備考　⬇🅐でシニスター・ホールドへシフト ⬇Ⓐ🅐でチーフ・ホールドへシフト　⬇ⒶⒶ🅑でベース・ホールドへシフト		
アヴェンジャー	⬇ⒶⒶ⇨Ⓑ	上・上・中
アーマースティンガー	⬇Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	中・中・下
備考　⬇🅑でベース・ホールドへシフト ⬇Ⓑ,🅑でベース・ホールドへシフト　⬇Ⓑ,Ⓑ,🅑でベース・ホールドへシフト		
アーマースティンガー	⬇ⒷⒼⒷ,Ⓑ	中・下
備考　⬇ⒷⒼ🅑　もしくは　⬇ⒷⒼⒷ,🅑でベース・ホールドへシフト		
スティングキック	⬇Ⓑ,Ⓑ,Ⓚ	中・中・中
スティングキック	⬇ⒷⒼⒷ,Ⓚ	中・中
ガントレットバスター	⬇Ⓑ⇨	中
ランパートバスター	⬇Ⓑ⇦	中
バスタークラウンダー	⬇Ⓑ⇩Ⓐ	中・下
備考　2段目ホールド可　⬇Ⓑ⇩Ⓐ⇦で2段目をキャンセルしてチーフ・ホールドへシフト		
スピンニングクロス	⬇Ⓚ,ⒶⒶⒷ	上・上・上・中
備考　⬇Ⓚ,🅑でデキスター・ホールドへシフト ⬇Ⓚ,ⒶⒶ🅑でベース・ホールドへシフト　4段目ディレイ可		
スピニンググラウンダー	⬇Ⓚ,Ⓐ⇩ⒶⒶ	上・上・下・下
スピンキックラッシュ	⬇Ⓚ,Ⓚ	上・中
アクセルキックワインダー	⬇Ⓐ+Ⓚ	下
シニスター・ホールド	⬇Ⓑ+Ⓚ	特殊構え
備考　シニスター・ホールドへシフト		
バックスピン スラッシュ	⬃Ⓐ	上
備考　⬃🅐で攻撃判定(上・下)に、シニスター・ホールドへシフト　Ⓖでキャンセル可		
シャドウインパクト	⬃Ⓑ	下
ダークサイドキック	⬃Ⓚ	中
アクセルキックワインダー	⬃Ⓐ+Ⓚ	下
バック スピンスラッシュ	⬁Ⓐ	上
備考　⬁🅐で攻撃判定(上・下)に、シニスター・ホールドへシフト　Ⓖでキャンセル可		
シャドウインパクト	⬁Ⓑ	下
ダークサイドキック	⬁Ⓚ	中
アクセルキックワインダー	⬁Ⓐ+Ⓚ	下
バックスピンスラッシュ	⬅Ⓐ	上
備考　⬅🅐で攻撃判定(上・下)に、シニスター・ホールドへシフト　Ⓖでキャンセル可		
フェイタルダイブ	⬅Ⓑ	中
備考　⬅🅑でベース・ホールドへシフト		
フェイタルドライブ	⬅Ⓑ,Ⓑ	中・特中
備考　⬅Ⓑ,🅑でチーフ・ホールドへシフト		
ジェイドマッシャー	⬅Ⓚ,Ⓐ	中・上
ジェイドブレイカー	⬅Ⓚ⇧or⇩Ⓐ	中・中
アクセルキックワインダー	⬅Ⓐ+Ⓚ	下

技名	コマンド	攻撃判定
【投げ技】		
ヒルトインパクト	Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考　Ⓐで投げぬけ可		
ライフアブソーバー	Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考　Ⓑで投げぬけ可		
カラミティフォール	左投げ	投げ
備考　投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可		
アンホーリーテラー	右投げ	投げ
備考　投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可		
ウィッチハント	後投げ	投げ
備考　投げぬけ不可(ヴォルド、アスタロスは可)		

技名	コマンド	攻撃判定
【壁ジャンプ】		
ダイビングスラッシュ	壁ジャンプ中Ⓐ	下
フェイタルドライブ	壁ジャンプ中Ⓑ,Ⓑ	中・中
備考　壁ジャンプ中🅑でベース・ホールドへシフト 壁ジャンプ中Ⓑ 🅑でチーフ・ホールドへシフト		
ダイビングアクセルキック	壁ジャンプ中Ⓚ	下

有利な状況からは攻めを継続

デキスター・ホールド、シニスター・ホールド中のⒶは下段攻撃で使いやすい。ヒット後も攻めが継続できるのが、強力である理由のひとつ。ほとんどの場合は、その場から投げ技が届く間合いなので、積極的に狙っていこう。



⬅どのくらいの間合いから投げ技が届くのかを知っておくのもナイトメアを使いこなすコツだ。



キャリバー界屈指のパワーキャラ！

アスタロス

長い斧が印象的なアスタロスは、間合いを離した闘いかたが得意。パワーと長い武器を最大限に活かして、戦闘を優位にこなしていこう！

■流派：ギュルダス ■年齢：不明 再生したばかり 誕生後7年程度 ■出身：不明 ■身長：202cm ■体重：130kg ■武器名：ジャイアントアックス／クルトゥエス

特徴 パワーに関してはトップクラス！

長い武器を持つアスタロスは、中間距離からのけん制を得意とし、相手を寄せつけることなく闘いを進めていくことができる。とは言いつつも、アスタロスが持つ特有のパワーを発揮できる場所は、意外にも近距離にある。相手をダウンさせやすい攻撃や、代名詞とも言える投げ技の威力は目を見張るものがあるからだ。長い武器を最大限に活かして、相手を寄せ付けないようにけん制し、動きを止めたところに投げ技を狙おう。

固有技 どれも扱いやすい技ばかり

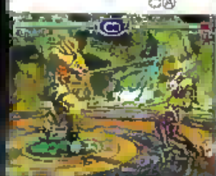
武器が長い斧だけに、どれも使いづらそうな技と思われがちだが、実際はどれも高性能な技となっている。なかでも、リーチの長い⇦Ⓐは、中距離からのけん制にもっとも適していて、攻めの布石ともなる技。近距離では、割り込みや投げ技との2択をかけれる⇦Ⓑも重要な技。こういった間合いによる技の選択を間違わなければ、どれも使いやすい。

ワイメル
⇦Ⓑ



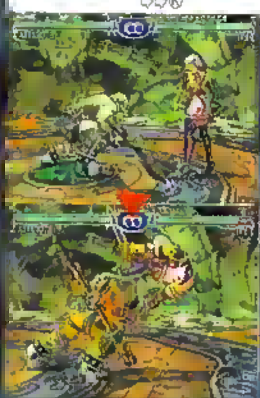
←強力な頭突きをくり出すメインとなる中段攻撃。発生が速いのが魅力。

ムクスーザ
⇦Ⓐ



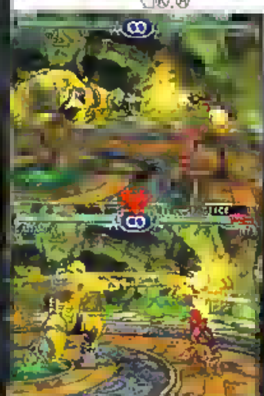
←長い斧を水平に保ちながら攻撃する上段攻撃。中距離のけん制に。

スルバルト
⇨⇨Ⓚ



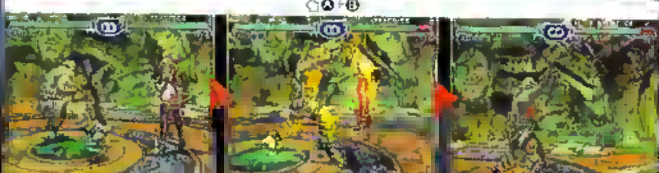
←突進力のあるタックルをくり出す中段攻撃。相手の上段攻撃をかわしながら攻撃できる。

カーズファーザ
⇦Ⓚ,Ⓐ



←鋭い中段蹴りから、遠心力を利用した斧で攻撃をする、中段から上段にかけての2段技だ。

ギュルカンメイル
⇦Ⓐ+Ⓑ



↑両手で斧を抱え上げて攻撃する中段攻撃。ボタン入力をホールドすることより、技の出は遅くなるものの、打撃投げへと変化する特殊な技となっている。

戦術 キャラの特性をしっかりとおぼえよう

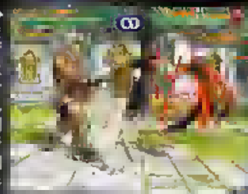
2択を仕掛けよう！

技がどれもリーチがあるので、相手との距離と離した闘いかたが有効。基本的には⇦Ⓐを多用して相手の行動をうかがおう。この⇦Ⓐはスキが少なく、カウンターヒットすればダウンを奪えるので、一気に攻めるチャンスとなるので頼りになる技だ。

⇦Ⓐがヒット後には、すぐさま2択を仕掛けよう。2択に最適なのは、間合いを詰めながら攻撃できる⇨⇨Ⓚの中段攻撃と、ダッシュからの投げ技だ。⇨⇨Ⓚは技自体に突進力があり、出もそこそこ速い。さらに、意外にもガードされたときのスキの少なさがあるというのが魅力な点だ。



←間合いを詰めながら攻撃できる⇨⇨Ⓚはメインとなる中段攻撃。



→まずはけん制で相手の動きを封じていく。ヒットしたら攻撃開始。



←打撃と投げ技の2択で相手に攻撃を仕掛けていくのが基本となる。

近距離で使える技

技名	コマンド
ヴィメル	⇦Ⓑ
エルアークリオン	Ⓑ,Ⓑ⇨
ビ・アスク・アスク	⇦Ⓚ,Ⓚ
ロディアス	⇨Ⓚ

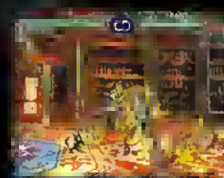
遠距離で使える技

技名	コマンド
ムクスーザ	⇦Ⓐ
ロツェリオ	ⒶⒷ
ジーグ・サリオ	⇦⇦Ⓐ
スルバルト	⇨⇨Ⓚ

打撃技の性能も知っておこう

相手と間合いが離れた場所から攻撃できる⇨⇨Ⓚは、ヒットするとダウンを奪える強力な技。技の出がかりには、上段攻撃をスカしながら攻撃できるため、相手との近い間合いでも十分に使っていくことができる。さらに通常のダウンとは違い、リング際の相手にヒットさせることができたなら、リングアウトも狙える優れた技となっている。

このほかに、技の出が速い⇦Ⓑも欠かせない技。ダウンした相手にもヒットさせられるのが強みだ。



←それぞれの技の特性をおぼえることで、自然に使う場面がわかってくるだろう。

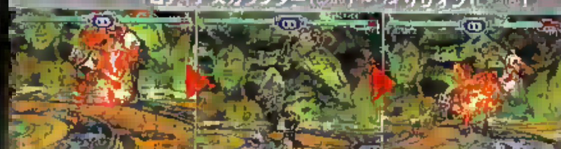
コンボ 主軸となるコンボ

今回紹介するアスタロスのコンボは、基本でもあり最重要なコンボでもある。とくに投げ技を絡めた連続技は大ダメージに結びつくので、妥協せずに、つなぎのタイミングをしっかりと覚えておこう。



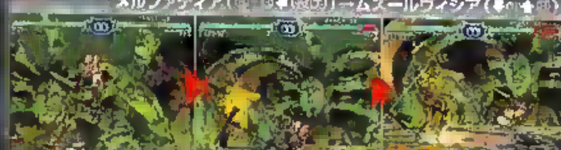
←アスタロスのコンボはどれも威力の高いものばかり。的確に決めたいところ。

ロディアスカウンター（⇦Ⓚ）→ヴィサリオン（⇨⇨Ⓑ）



←⇦Ⓚカウンターヒット後にはすぐさま⇨⇨Ⓑにつなげよう

メルファディア（Ⓑ+Ⓖ⬅（投げ））→ムスールヴィシア（⬇or⬆Ⓑ）



←投げを絡めたコンボ。追い討ちの打撃は早めに出すように。

アスタロス完全技表
PERFECT COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定
【必殺技】		
シュ・ルクスーザ	🅐	中
備考	🅐(最大)で打撃投げに	
テュダス・ルクスーザ	ⒶⒶ	上・上
備考	1段目Ⓖでキャンセル可　1段目、2段目ともにホールド可　2段目ホールド(最大)でガード不能打撃投げに　2段目ディレイ可	
ロツェリオ	ⒶⒷ	上・中
備考	1段目ホールド可　2段目ディレイ可	
ティ・キュメル	⇨ⒶⒷ	上・中
備考	⇨Ⓐ🅑(最大)でガード不能に　2段目ディレイ可	
クルクスーザ	⇨⇨Ⓐ	中
メルフ・シーア	⇨⇨🅐.Ⓑ	中・中
メリュールスーザ	⬂Ⓐ	中
エルス・ムクスーザ	⇩or⬃Ⓐ	中
備考	⇩or⬃🅐(最大)でガード不能に	
メリアックスーザ	⬃Ⓐ	中
備考	ホールド可	
ティ・メリアック	⬃🅐.Ⓐ	下・下
メリアック・シーア	⬃🅐.Ⓑ	下・中
ムクスーザ	⇦Ⓐ	中
備考	⇦🅐(最大)で打撃投げに	
ジーク・サリオ	⇦⇦Ⓐ	中
備考	ホールド可	
アティ・リアスファーザ	⇩　⇦ⒶⒶⒶⒶⒶⒶ	中(打撃投げ)・中×5
備考	レバーで移動可能	
イル・ディシア	Ⓑ	中
イルク・ムルク	Ⓑ.Ⓐ Ⓑ⬂or⇧or⬃Ⓐ	中・上
備考	1段目Ⓖでキャンセル可　2P側はⒷ⬃or⇧or⬂Ⓐ　2段目ディレイ可	
イルメシア	Ⓑ.Ⓑ	中・中
備考	2段目ホールド可	
ティルリオン	Ⓑ⇨	中
キュ・ロックディル	Ⓑ⇨Ⓚ	中・中
エル・アークリオン	Ⓑ.Ⓑ⇨	中・中
ロティラオン	⇨Ⓑ	中
ヴィサリオン	⇨⇨Ⓑ	中
備考	遠距離時は攻撃判定(上)に	
キュメルシア	⬂Ⓑ	中
備考	⬂🅑(最大)でガード不能に	
ディ・フィラリオス	⇩Ⓑ	中
備考	ホールド可	
ジェラリオン	⬃Ⓑ	下
ヴィメル	⇦Ⓑ	中
備考	ホールド可	
メルフ・シャルシーア	⇦⇦Ⓑ	中
備考	⇦⇦🅑(最大)でガード不能に　ホールド時Ⓖでキャンセル可	
アズリエール	⇦⇦Ⓑ⇧or⇩	中
アズリエール・バルト	⇦⇦Ⓑ⇧or⇩Ⓚ	中・中
テュダス・ムトゥル	⇩Ⓚ	中
備考	ホールド可	
ヴィスアーク	Ⓚ	中
備考	🅚(最大)で打撃投げに　Ⓖでキャンセル可	
ロティアス	⇨Ⓚ	中
スルバルト	⇨⇨Ⓚ	中
備考	ホールド可　ホールド時Ⓖでキャンセル可	
カーズファーザ	⬂Ⓚ.Ⓐ	中・上
備考	一段目ホールド可	
クルスファリオ	⬂Ⓚ.🅐	中・中
備考	一段目ホールド可	
メルヴィック	⇩Ⓚ	下
ヴィシオスーザ	⬃Ⓚ.Ⓐ	下・上
ビ・アスク・アスク	⇦Ⓚ.Ⓚ	中中・中中
ウィブスク	⇦⇦Ⓚ	中
シュ・ムクサリオン	Ⓐ+Ⓑ ⇧Ⓐ+Ⓑ	中
備考	2P側は⇩Ⓐ+Ⓑ	
キュルガンメイル	⬂Ⓐ+Ⓑ	中
備考	⬂🅐+🅑(最大)で打撃投げに	
ヴィアズ・レビス	⬃Ⓐ+Ⓑ	中
備考	⬃🅐+🅑(最大)でガード不能打撃投げに	
ジェイク・ビュトゥール	Ⓐ+Ⓚ	中
テュティアルファリオ	⇨Ⓐ+Ⓚ	中
備考	ホールド可	
クク・ロティラオン	Ⓑ+Ⓚ	(打撃投げ)
スルファー	⬂Ⓑ+Ⓚ	中
備考	ホールド可　インパクト性能(対上中段)あり	
クラックォ・アクシア	⇦Ⓑ+Ⓚ	中
備考	近距離ヒット時、Ⓖで打撃投げに変化	
テュダ・ディーリア	⇩⬂⇨Ⓑ+Ⓚ	中(ガード不能)
備考	Ⓖでキャンセル可	
ルクフェルザ	しゃがみⒶ	中
イルクルシア	しゃがみⒷ	特中
ヴィエク	しゃがみⓀ	中
スルバルト	しゃがみ　Ⓚ	中
エルシューザ	立ち途中Ⓐ	中
メルリオン	立ち途中Ⓑ	中
イェルクスーザ	立ち途中Ⓚ.Ⓐ	中・下
デュ・スーザ	振り向きⒶ	中
デュ・イルシア	振り向きⒷ	中
デュ・ヴィク	振り向きⓀ	中
デュエル・スーザ	しゃがみ振り向きⒶ	中
デュエル・イルシア	しゃがみ振り向きⒷ	中
デュエル・ヴィク	しゃがみ振り向きⓀ	中
テロ・ブリオン	背向けⒷ+Ⓚ	中
ムトゥルスーザ	ジャンプⒶ	下
ムトゥルメルシア	ジャンプⒷ	中
ムトゥルヴィック	ジャンプⓀ	中
ムルシュスーザ	ジャンプ遅出しⒶ	中
ムルシュメルシア	ジャンプ遅出しⒷ	中
ムルシュヴィエク	ジャンプ遅出しⓀ	[illegible]

技名	コマンド	攻撃判定
【8WAY RUN】		
クルクスーザ	➡Ⓐ	中
備考	ホールド可	
メルフ・シーア	➡🅐.Ⓑ	中・中
ヴィサリオン	➡Ⓑ	中
備考	遠距離時は攻撃判定が上に	
アイ・オク	➡Ⓚ	[illegible]
備考	スライディング	
スルファー	➡Ⓑ+Ⓚ	中
備考	ホールド可　インパクト性能(対上中段)あり	
クルクスーザ	⬊Ⓐ	中
備考	ホールド可	
メルフ・シーア	⬊🅐.Ⓑ	中・中
キュメルシア	⬊Ⓑ	中
備考	⬊🅑(最大)でガード不能に	
スルバルト	⬊Ⓚ	中
備考	ホールド可	
フィダル・ジグムット	⬊Ⓐ+Ⓑ	上
備考	⬊🅐+🅑(最大)でガード不能に	
クルクスーザ	⬈Ⓐ	中
備考	ホールド可	
メルフ・シーア	⬈🅐.Ⓑ	中・中
キュメルシア	⬈Ⓑ	中
備考	⬈🅑(最大)でガード不能に	
スルバルト	⬈Ⓚ	中
備考	ホールド可	
フィダル・ジグムット	⬈Ⓐ+Ⓑ	上
備考	⬈🅐+🅑(最大)でガード不能に	
シウル・ムズルーザ	⬆ⒶⒶ	中・中
ムズールヴィシア	⬆Ⓑ	中
メルアリオン	⬆Ⓚ	中
備考	ホールド可	
フィダル・ジグムット	⬆Ⓐ+Ⓑ	上
備考	⬆🅐+🅑(最大)でガード不能に	
シウル・ムズルーザ	⬇ⒶⒶ	中・中
ムズールヴィシア	⬇Ⓑ	中
メルアリオン	⬇Ⓚ	中
備考	ホールド可	
フィダル・ジグムット	⬇Ⓐ+Ⓑ	上
備考	⬇🅐+🅑(最大)でガード不能に	
メリアックスーザ	⬋Ⓐ	下
備考	ホールド可	
ディ・メリアック	⬋🅐.Ⓐ	下・下
メリアック・シーア	⬋🅐.Ⓑ	下・中
アズリエール	⬋Ⓑ	中
アズリエール・バルト	⬋ⒷⓀ	中・中
備考	1段目ホールド可	
ウィブスク	⬋Ⓚ	中
フィダル・ジグムット	⬋Ⓐ+Ⓑ	中
備考	⬋🅐+🅑(最大)でガード不能に	
クク・ロティラオン	⬋Ⓑ+Ⓚ	上(打撃投げ)
メリアックスーザ	⬉Ⓐ	下
備考	ホールド可	
ディ・メリアック	⬉🅐.Ⓐ	下・下
メリアック・シーア	⬉🅐.Ⓑ	下・中
アズリエール	⬉Ⓑ	中
備考	ホールド可	
アズリエール・バルト	⬉Ⓑ.Ⓚ	中・中
備考	1段目ホールド可	
ウィブスク	⬉Ⓚ	中
フィダル・ジグムット	⬉Ⓐ+Ⓑ	上
備考	⬉🅐+🅑(最大)でガード不能に	
クク・ロティラオン	⬉Ⓑ+Ⓚ	上(打撃投げ)
ジーグ・セリオ	⬅Ⓐ	中
備考	ホールド可	
メルフ・シャルシーア	⬅Ⓑ	中
備考	⬅🅑(最大)でガード不能に　ホールド時Ⓖでキャンセル可	
アズリエール	⬅Ⓑ⇧or⇩	中
アズリエール・バルト	⬅Ⓑ⇧or⇩Ⓚ	中・中
ウィブスク	⬅Ⓚ	中
ヴィアズ・レビス	⬅Ⓐ+Ⓑ	中
備考	⬅🅐+🅑(最大)でガード不能打撃投げに	
クク・ロティラオン	⬅Ⓑ+Ⓚ	上(打撃投げ)

技名	コマンド	攻撃判定
【投げ技】		
トゥルシュ	Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓐで投げぬけ可	
ケルヴァディア	Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓑで投げぬけ可　ホールド可	
ビルス・ラリオ	左投げ	投げ
備考	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可	
ティア・メルサリオン	右投げ	投げ
備考	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可	
ヴィ・メリオ	後ろ投げ	投げ
備考	投げぬけ不可(ヴォルド、アスタロスは可)	
メルファディア	Ⓑ+Ⓖ⬅	投げ
備考	Ⓑで投げぬけ可	
トゥルサロス	Ⓐ+Ⓖ⬅	投げ
備考	Ⓐで投げぬけ可	
トゥルス・アズール	しゃがんでいる相手に⬂Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ	下投げ
備考	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可	
ムトゥル・アズール	しゃがんでいる相手に⬃Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ	下投げ
備考	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可	
エリオ・クラッグ	空中の相手にⒷ+Ⓖ	空中投げ
備考	投げぬけ不可	
エルアディオス	ダウン中の相手に⇩Ⓐ	ダウン投げ
備考	投げぬけ不可	
エルアット・ルスゲリオ	ダウン中の相手に[illegible]+[illegible]orⒷ+[illegible]	ダウン投げ
備考	うつ伏せ頭側から　及び　仰向け足側からの場合は投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可　うつ伏せ足側から　及び　仰向け頭側からの場合は投げぬけ不可(ヴォルド、アスタロスは可)	

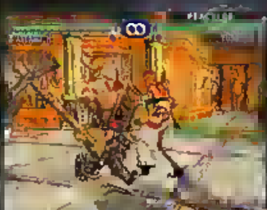
技名	コマンド	攻撃判定
【間ジャンプ】		
ムルシュスーザ	間ジャンプ中Ⓐ	下
ムルシュメルシア	間ジャンプ中Ⓑ	[illegible]
ムルシュヴィエク	間ジャンプ中Ⓚ	[illegible]

移動に対しては横斬りを使おう

本作ではリング上を自由に歩き回れるシステム、8WAY RUNがあるため、移動に対しての対応も必要になってくる。そのため、直線的な突進力の強いアスタロスにとって移動しながらの攻撃には辛い部分もある。

もし横移動が多い相手にあたった場合には、Ⓐの横斬りを多用していこう。ピックアップするとならば⬂Ⓐや、横斬りからの連繋であるⒶⒷなどが重要な技として挙げられる。

単純に攻撃を仕掛けるだけではなく、相手の横移動に対しての概念を決して忘れないようにしたい。



←突進力の強い技を横移動でかわされやすい。



←このようなことを想定して横斬りを使おう。

ホールド技を使ってみよう！

通常時に出す技にもホールドという入力法が存在する。このホールド入力で技を出すことにより、通常時の技が大幅に変化するのだ。

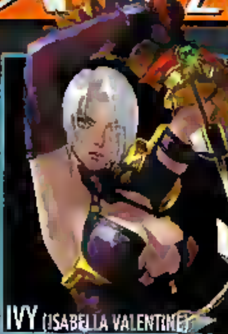
たとえば、相手を浮かすことができる中段攻撃の⬂Ⓑをホールド入力してみよう。すると、技の出が遅くなるものの、ガード不能技へと変化する。このように、ホールド入力すれば技の特性が変化する技が多数ある。こういった技は限られているものの、上記の技表を見てホールドできて気になる技があれば、練習用のプラクティスモードで試してみることをオススメする。



←通常時では、相手を浮かすだけの⬂Ⓑだが……。



➡ホールド入力でガード不能技へと変化する。技表をしっかり確認。



変幻自在の武器を活かせ！
アイヴィー

得意な遠距離を維持しながら、有利なポイントで投げを絡めた択一を狙っていく遠距離タイプのキャラ。コマンド投げは出せるまで要練習!!

IVY (ISABELLA VALENTINE)
■流派：アンリレイトリンク ■年齢：32歳 ■出身：イングランド王国／ロンドン
■身長：179cm ■体重：58kg ■武器名：バレンタイン（アイヴィーブレード）

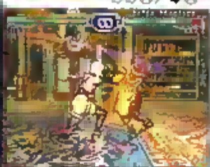
特徴 中～遠距離が主戦場

伸縮自在な蛇腹剣のリーチを最大限に活かし、間合い外から相手を抑え込む闘いかたがアイヴィーのスタイル。まず始めに覚えていくべきは、相手を近寄らせないために必要な遠距離での立ち回り。これに並行して、近距離戦で絶大な威力を発揮するコマンド投げのマイトアトラスを練習して修得！　また、アイヴィーは4つの"素霊が四度交代する"構えを備えているが、これは上記のふたつをマスターしてから覚えていけばいい。

固有技 長いリーチを最大限に活かす

遠距離戦を得意とするだけあって、リーチが長く、扱いやすい技が豊富に揃っている。中でも8WAY RUNを抑制する効果を持った、中段横切りの⇨⇨Ⓐ+Ⓑが強力。出がかりをⒼキャンセルすると剣を鞭状態にできるため、鞭状態Ⓐ+Ⓚの下段打撃投げを狙えるのもポイントが高い。このふたつを主軸に、発生の速い➡Ⓑなどをおりまぜてけん制しよう。

殺破りし黒翼（ハッチャー レイヴン）
⇨⇨Ⓐ／➡Ⓐ



⬅近中距離での走り抑制効果を持つ。ヒット後は崩れ誘発で追い討ち可能。

高貴なる幽霊（ノーブル ゴースト）
⇩⬂⇦Ⓑ



⬅間合いを離す手段として使える中段。Ⓑホールドで構え④にシフト可。

狂乱なる幽霊（ライオット ゴースト）
⬃or⇩or⬂Ⓐ+ⒷⒶ



⬆1発目の中段がヒットすれば、追加入力の下・特殊中段まで連続ヒット。空中コンボで追い討ち可能だが、ガード後に反撃を受けやすいので注意。1発止め～の連繋も狙おう。

狂い霊の灯（レイヴナース カンテラ）
⇦⇨Ⓐ+Ⓑ



⬅遠距離でのけん制に使える中段横切り。近距離ヒットで打撃投げが発動して、アイヴィー側有利。

生まれ落ちる火種（デジャス イエルド）
⇨Ⓑ／⇨Ⓑ⇧or⇩



⬅発生&リーチともに優れた中段。ホールド入力で剣が伸び、追加入力した方向へと剣を振り抜く。

戦術 蛇腹剣で間合いを制する

距離に応じたけん制の使い分け

遠距離戦の主軸となるのは⇨⇨Ⓐ+Ⓑ、➡Ⓑといったリーチの長い中段で、これに下段の鞭状態中Ⓐ+Ⓚなどを合わせて使っていくのが基本。中距離では、間合いを離したい場合に⇩⬂⇦Ⓑや⇨Ⓑ、こちらから攻め込むなら⇨⇨Ⓐ、⬃or⇩or⬂Ⓐ+ⒷⒶを使っていく。近距離戦に持ち込まれてしまったら、無理な攻めは禁物。発生の速い中段の⇨Ⓚや⇩Ⓐで相手の動きを止めて、ヒット時にはコマンド投げを狙おう。



⬅⬃or⇩or⬂Ⓐ+Ⓑ1発止めからはしゃがみ中⬂Ⓑや投げ、⬂Ⓐ+Ⓑなどを狙おう。



⬅近中距離では⬂ⒶⒶに加えて、発生は遅いがダウンを奪える⇩Ⓐ+Ⓚも有効だ。

遠～中距離の基本連繋

- ⇨⇨Ⓐ+Ⓑ ― 近接ヒット時 ― ⇩Ⓐ+Ⓑ
  - ⬂or⇩or⬃Ⓐ+Ⓚ
- Ⓖキャンセル ― Ⓐ+Ⓚ
- ⇨Ⓑ（⇩or⇧）
- ⇩⬂⇦Ⓑ

コマンド投げで近距離戦を強化！

近距離の選択肢が乏しいアイヴィーにとって、ふたつの強力なコマンド投げは重要な存在。しかし、いきなり⬁⬃⇨⇩⬁⬀といった複雑なコマンドを正確に入力するのは難しい。そこでオススメしたいのが、投げコマンドを簡単に入力できる簡易入力法。これであれば少し練習をすることで、複雑な入力をせずともコマンド投げを出すことが可能になるぞ！



⬅まずはヒット後に有利な⇩Ⓐから狙ってみよう。

コマンド簡易入力法



入力① まずはコマンドの⬁⬃部分を入力。後ろ方向を通さないように注意しよう。

入力② ⬃を入力したら、そのまま⇧⬁⇨⬁⇩⬀と前方向を通して半回転入力。

入力③ あとは⬁⇩⬀と下方向の入力部分を折り返して……コマンド完成だ！

コンボ カウンターを見極めろ！

ノーマルヒットでも空中コンボで追い討ちが狙えるのは⬃or⇧or⬁Ⓐ+ⒷⒶのみ。これ以外では、⬁Ⓑと⇩Ⓐ+Ⓑカウンターヒット後にも空中コンボが可能。接近してくる相手へのヒット状況を見極めていこう。



⬅⬁Ⓑがノーマルヒットした場合であっても、⇩Ⓑなどで追い討ちしていける。

狂乱なる幽霊（⬃or⇧or⬁Ⓐ+ⒷⒶ）→殺破りし黒翼（⇨⇨Ⓐ）



⬅⬂Ⓑ→Ⓚ追い討ちだと、空中制御で回避されることもある。

天を睨む蛇頚カウンター（⬁Ⓑ）→[illegible]の吊鐘（⬂Ⓑ+Ⓚ）



⬅⬁Ⓑカウンター時の空中コンボで⇩Ⓐ+Ⓑからでも決められる。

アイヴィー完全技表
PERFECT COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定
(固有技)		
欲深き火霊(グリーディ テジャス)	ⒶⒶ	上・上
備考 1段目Ⓖでキャンセル可 ⒶⒶ時は近距離カウンターヒットで打撃投げに / ⒶⒶ時に投げなかった場合、寝状態へ / ⒶⒶ時に投げなかった場合、レバー入れで素霊が四度交代する(2)へシフト		
失われし血精(エンシェント ガルガリン)	⇩ⒶⒶ	下・下
備考 ⇩Ⓐで寝状態へ		
礼拝者の刻印(ワーシッパーサイン)	⇘Ⓐ	特中
怒り無き刻印(ノンアグリーサイン)	⇨Ⓐ	中
偽らざる刻印(トゥルー サイン)	⇦Ⓐ	下
妖い紫の魔痕(バイオレット ガッシュ)	⇨Ⓐ	中
踊り狂う火霊(ダンシング テジャス)	⇦⇦Ⓐ	上
備考 ⇦⇦Ⓐで寝状態へ		
羽毟りし鴉鞭(ハッチャー レイブン)	⇨⇨Ⓐ	下
天に還る蛇(アカシャ ウロボロス)	⇩⇘⇨⇗Ⓐ	上(ガード不能)
備考 Ⓖでキャンセル可		
連なる水精(レンジ アバス)	Ⓑ,Ⓑ	中・中
備考 1段目Ⓖでキャンセル可 / Ⓑ,Ⓑで寝状態へ Ⓑ,Ⓑレバー入れで素霊が四度交代する(2)へシフト		
従う吊籠(スクワイヤ ケージ)	⇙⇦Ⓑ	中・上(空中打撃投げ)
備考 投げなかった場合、寝状態へ		
従者を追うもの(スクワイヤチェイサー)	⇙⇦Ⓑ,Ⓚ	中・上(空中打撃投げ)・下
備考 中・上(空中打撃投げ)・下		
地に泳ぐ刺蔓(スクイーム ランブラー)	⇙Ⓑ	下
備考 ⇙Ⓑで攻撃判定(下:近距離時は特中)に		
礼拝者の刻路(ワーシッパーオートグラフ)	⇩Ⓑ	中
天を睨む鎌茨み(マリス クリーパー)	⇨Ⓑ	中
迂闊な宣告(ケアレスプレッジ)	⇦Ⓑ	上
胡蝶の如く(カインド ランブラー)	⇨Ⓑ	中
備考 ホールド可		
生れ落ちる火霊(テジャス イェルド)	⇨Ⓑ or ⇨	中・中
水精の如く(カインド アバス)	⇦⇦Ⓑ	中
備考 ⇦⇦Ⓑで素霊が四度交代する(3)へシフト 寝状態へ		
夜のみの鎮魂歌(ミッドナイト レクイエム)	⇨⇨Ⓑ	中
備考 ⇨⇨Ⓑで素霊が四度交代する(3)へシフト		
高貴なる幽霊(ノーブル ゴースト)	⇩⇘⇨Ⓑ	中中
備考 ⇩⇘⇨Ⓑで素霊が四度交代する(4)へシフト		
宙舞う水精(アカシャ アバス)	⇩⇘⇨⇗Ⓑ	中
備考 ⇩⇘⇨Ⓑ⇗ もしくは ⇩⇘⇨Ⓑ⇘ でジャンプ軌道を変化		
夜雀(ナイトスパロウ)	Ⓚ	上
備考 Ⓖでキャンセル可		
怒れる女刀師(テンパメンタル カトレス)	⇨Ⓚ	中
備考 ホールド可		
呪い影法師(チャーマー シルエット)	⇙Ⓚ	下
影法師(シルエット)	⇩⇙Ⓚ	下
眠れぬ夜雀(レストレス ナイトスパロウ)	⇦Ⓚ	中
唄う夜雀(シンガー ナイトスパロウ)	⇦Ⓚ	上
睨み夜雀(ゲイス ナイトスパロウ)	⇨Ⓚ	中
鞭鳴らす女刀師(ワーナー カトレス)	⇦⇦Ⓚ	中
備考 ダウン状態へ		
女刀師(カトレス)	⇨⇨Ⓚ	上
備考 ホールド可		
刺の女王の行軍(クィーンズ マーチ)	Ⓚ⇩	下
地を這う刺蔓(クローリー ランブラー)	⇨Ⓐ+Ⓑ	下
呪い術の刻路(ソーサリー オートグラフ)	⇩Ⓐ+Ⓑ	中
地霊の時間軸(ノーム アクシス)	⇦Ⓐ+Ⓑ	特中
備考 ⇦Ⓐ+Ⓑで素霊が四度交代する(1)へシフト 寝状態へ		
生れ出ずる螺旋(スパイラル キャスト)	⇦Ⓐ+Ⓑ,Ⓑ	中中・中5
備考 1段目にインパクト性能(対横)あり / 1段目Ⓖでキャンセル可、キャンセル時は寝状態へ		
生れ出ずる風精(スパイラル ジルフェ)	⇦Ⓐ+Ⓑ,Ⓑ	中・中(ガード不能)
凍りつく眼差し(フリージー ゲイズ)	⇦Ⓐ+Ⓑ	中中
狂い盗の灯(レイヴナーズ カンテラ)	⇦⇨Ⓐ+Ⓑ	中
備考 近距離ヒット時、打撃投げに Ⓖでキャンセル可・キャンセル時は寝状態へ		
狂い盗の舞台(レイヴナーズ フェロス)	狂い盗の灯中⇨	投げ
夜来たる災厄(ナイトバール)	⇦⇦Ⓐ+Ⓑ	中
備考 ⇦⇦Ⓐ+Ⓑでガード不能に		
騒乱なる幽霊(ライオット ゴースト)	⇩or⇧or⇦Ⓐ+Ⓑ,Ⓐ	中下特中
汝、出でよ(アームトランス)	Ⓑ+Ⓚ	特殊行動
備考 武器形状変化 インパクト性能(対横属性上中段)あり		
恐れ無き地霊(フィアレス ノーム)	⇧or⇩or⇦Ⓑ+Ⓚ	特中
備考 Ⓖでキャンセル可、キャンセル時は寝状態へ		
戦ぎつ地霊(ノーム フェンサー)	近距離で⇧Ⓑ+Ⓚ	上(ガード不能)
永遠の血刑(エターナル サングリア)	⇦Ⓑ+Ⓚ	中(ガード不能)
備考 Ⓖでキャンセル可		
刺に捕われ(ソーンバインド)	⇨Ⓑ+Ⓚ	中
備考 ⇨Ⓑ+Ⓚで打撃投げに		
刺役の吊籠(ケイジランブラー)	⇧Ⓑ+Ⓚ	上(空中打撃投げ)
備考 投げなかった場合、寝状態へ		
吊籠を追うもの(ゲージチェイサー)	⇧Ⓑ+Ⓚ,Ⓚ	上(空中打撃投げ)・下
備考 寝状態へ		
水精の時間軸(アバス アクシス)	⇦⇦Ⓑ+Ⓚ	中特中
備考 ⇦⇦Ⓑ+Ⓚで素霊が四度交代する(1)へシフト 寝状態へ		
眠れぬ影法師(レストレスシルエット)	⇧or⇩or Ⓐ+Ⓚ	下
汝、変われ(アームアレンジ)	⇩⇧⇦	特殊行動
備考 武器形状変化		
息を殺す刻印(サスペンス サイン)	しゃがみⒶ	特中
息を殺す鎌茨み(サスペンス クリーパー)	しゃがみⒷ	中
朽ち行く刺蔓(ディケアー ランブラー)	しゃがみ Ⓚ	下
備考 ホールド可		
闇に潜む鎌茨み(アブセンス クリーパー)	しゃがみ⇨Ⓑ	中
呪い影法師(チャーマー シルエット)	しゃがみⓀ	下
呪い夜雀(チャーマー ナイトスパロウ)	しゃがみ Ⓚ	中
刺蔓の時間軸(ランブラー アクシス)	しゃがみ⇦Ⓐ+Ⓑ	下特中
備考 しゃがみ⇦Ⓐ+Ⓑで素霊が四度交代する(1)へシフト 寝状態へ		
覚醒せし刻印(ウェイカー サイン)	立ち途中Ⓐ	中
覚醒せし刻路(ウェイカー オートグラフ)	立ち途中Ⓑ	中
消え逝く夜雀(ルース ナイトスパロウ)	立ち途中Ⓚ	中
騒乱なる風精(ライオット ジルフェ)	立ち途中Ⓐ+Ⓑ,ⒶorⒷ	中・中上
愚者の外套(フーリッシュ ケープ)	立ち途中Ⓑ+Ⓚ	中中中中
備考 レバーで移動可 インパクト性能(対上中下段)あり		
抜目無き刻印(シュダー サイン)	振り向きⒶ	上
抜目無き鎌茨み(シュダー クリーパー)	振り向きⒷ	中
抜目無き夜雀(シュダー ナイトスパロウ)	振り向きⓀ	上
疑い深き刻印(サスピシオス サイン)	しゃがみ振り向きⒶ	下
疑い深き鎌茨み(サスピシオス クリーパー)	しゃがみ振り向きⒷ	中
疑い深き影法師(サスピシオス シルエット)	しゃがみ振り向きⓀ	下
天駆ける火霊(アカシャ テジャス)	ジャンプⒶ	中
雨と落ちる刺蔓(レイニー ランブラー)	ジャンプⒷ	特中
霧と踊る女刀師(ミスティダンス カトレス)	ジャンプⓀ	中
堕ち逝く火霊(フォーレン テジャス)	ジャンプ逃出しⒶ	下
堕つる刻路(フォーレン オートグラフ)	ジャンプ逃出しⒷ	中
沈む夜雀(シンカー ナイトスパロウ)	ジャンプ逃出しⓀ	下

技名	コマンド	攻撃判定
(寝状態からの変化技)		
汝、変われ(アームアレンジ)	⇩⇧⇦	特殊行動
備考 武器形状変化		
汝、出でよ(アームトランス)	Ⓑ+Ⓚ	特殊行動
備考 武器形状変化 インパクト性能(対横)あり		
嘆き霊の詠唱(ラメンターズ イグニス)	寝状態でⒶ+Ⓚ	下(打撃投げ)
大気の纏い(シュークラッド)	寝状態でⒶ+Ⓑ	上
備考 寝状態で8WAY RUN全方向Ⓐ+Ⓑで素霊が四度交代する(4)へシフト		

技名	コマンド	攻撃判定
(素霊が四度交代する(1) メタエレム・ノーム)		
素霊が四度交代する(1)(メタエレム・ノーム)	—	特殊構え
備考 ボタンホールドすることで構えを維持		
黙する地霊(タシット ノーム)	素霊が四度交代する(1)ボタンホールド(最大)	中(ガード不能)
備考 寝状態へ		
悦び踊る地霊(リープ ノーム)	素霊が四度交代する(1)中ボタン離す	特中
備考 寝状態へ		
素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)	素霊が四度交代する(1)中レバー入力	特殊構え
備考 素霊が四度交代する(2)へシフト		

技名	コマンド	攻撃判定
(素霊が四度交代する(2) メタエレム・アバス)		
素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)	Ⓐ+Ⓑ	特殊構え
備考 レバーで移動可能		
沸き立つ水精(ボイルド アバス)	素霊が四度交代する(2)中Ⓐ	上
備考 素霊が四度交代する(3)へシフト		
刺持つ水精(アバス フェンサー)	素霊が四度交代する(2)中Ⓑ,Ⓑ	中・中
備考 寝状態へ		
錆び逝く鎖(ラスティ トラック)	素霊が四度交代する(2)中Ⓚ	上
備考 構え維持		
流るる磁盤(トランス ディジィ)	[illegible]Ⓐ+ⒷorⒷ+Ⓚ	投げ
備考 構え維持 投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可		

技名	コマンド	攻撃判定
(素霊が四度交代する(3) メタエレム・テジャス)		
素霊が四度交代する(3)(メタエレム・テジャス)	—	特殊構え
備考 レバーで移動可能		
荒ぶる火霊(レイジー テジャス)	素霊が四度交代する(3)中Ⓐ	上
備考 素霊が四度交代する(4)へシフト		
迷い盗の叫び(ワンダラーズ クライ)	素霊が四度交代する(3)中⇩Ⓐ	下
備考 寝状態へ		
狂乱する火霊(ルナティック テジャス)	素霊が四度交代する(3)中Ⓑ	中
備考 タイミングよくⒷ,Ⓑで追加攻撃(中・中)が発生 / タイミングよく⇨Ⓑ,⇦Ⓑ,⇨Ⓑ,⇦Ⓑで追加攻撃(中・中・中・中)が発生		
溶け逝く鎖(メルティ トラック)	素霊が四度交代する(3)中Ⓚ	中
備考 構え維持		
刺持つ火霊(テジャス フェンサー)	素霊が四度交代する(3)中Ⓐ+Ⓑ	中
備考 寝状態へ		

技名	コマンド	攻撃判定
(素霊が四度交代する(4) メタエレム・ジルフェ)		
素霊が四度交代する(4)(メタエレム・ジルフェ)	—	特殊構え
備考 レバーで移動可能		
叫び踊る風精(スクリーム ジルフェ)	素霊が四度交代する(4)中ⒶⒶ	上・中上
嘆き霊の詠唱(ラメンターズ イグニス)	素霊が四度交代する(4)中⇩Ⓐ	下(打撃投げ)
地霊は踊る(ノーム ロンド)	素霊が四度交代する(4)中Ⓑ	中中中
備考 素霊が四度交代する(4)中Ⓑでガード不能に		
捕えられた[illegible](キーパー ジェイル)	素霊が四度交代する(4)中Ⓚ	中
備考 構え維持 素霊が四度交代する(4)中⇦⇨Ⓚで移動距離が変化		
解放されし素霊(バーニング メタエレム)	素霊が四度交代する(4)中Ⓐ+Ⓑ	中(ガード不能)
刺持つ風精(ジルフェ フェンサー)	素霊が四度交代する(4)中Ⓑ+Ⓚ	中
備考 素霊が四度交代する(4)中⇨or⇦Ⓑ+Ⓚで攻撃距離が変化 / ⇨Ⓑ+Ⓚ(中中)は近距離カウンターヒット時⇨で追加攻撃が発動		

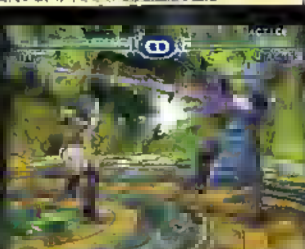
技名	コマンド	攻撃判定
(8WAY RUN)		
羽毟りし鴉鞭(ハッチャー レイブン)	➡Ⓐ	上
夜のみの鎮魂歌(ミッドナイト レクイエム)	➡Ⓑ	中
備考 ➡Ⓑで素霊が四度交代する(3)へシフト		
揺らぐ影法師(ヴァシレイト シルエット)	➡Ⓚ	下
備考 スライディング		
素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)	➡Ⓐ+Ⓑ	特殊構え
備考 素霊が四度交代する(2)へシフト		
刺に捕われ(ソーンバインド)	➡Ⓑ+Ⓚ	中
備考 ⇨Ⓑ+Ⓚで打撃投げに		
失われし刻印(エンシェント サイン)	⬊Ⓐ	上
水精の如く(カインド アバス)	⬊Ⓑ	中
備考 寝状態へ ⬊Ⓑで素霊が四度交代する(2)へシフト		
眠れぬ夜雀(レストレス ナイトスパロウ)	⬊Ⓚ	中
素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)	⬊Ⓐ+Ⓑ	特殊構え
備考 素霊が四度交代する(2)へシフト		
失われし刻印(エンシェント サイン)	⬈Ⓐ	上
水精の如く(カインド アバス)	⬈Ⓑ	中
備考 寝状態へ ⬈Ⓑで素霊が四度交代する(2)へシフト		
眠れぬ夜雀(レストレス ナイトスパロウ)	⬈Ⓚ	中
素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)	⬈Ⓐ+Ⓑ	特殊構え
備考 素霊が四度交代する(2)へシフト		
狂い盗の灯(レイヴナーズ カンテラ)	⬆Ⓐ	中
備考 近距離ヒット時、打撃投げに Ⓖでキャンセル可、キャンセル時は寝状態へ		
狂い盗の舞台(レイヴナーズ フェロス)	狂い盗の灯中⇨	投げ
溺れ者の名簿(ドラウナーズ リスト)	⬆Ⓑ	中
備考 ⬆Ⓑで素霊が四度交代する(3)へシフト		
眠れぬ影法師(レストレス シルエット)	⬆Ⓚ	下
素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)	⬆Ⓐ+Ⓑ	特殊構え
備考 素霊が四度交代する(2)へシフト		
狂い盗の灯(レイヴナーズ カンテラ)	⬇Ⓐ	中
備考 近距離ヒット時、打撃投げに Ⓖでキャンセル可、キャンセル時は寝状態へ		
狂い盗の舞台(レイヴナーズ フェロス)	狂い盗の灯中⇨	投げ
溺れ者の名簿(ドラウナーズ リスト)	⬇Ⓑ	中
備考 ⬇Ⓑで素霊が四度交代する(3)へシフト		
眠れぬ影法師(レストレス シルエット)	⬇Ⓚ	下
素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)	⬇Ⓐ+Ⓑ	特殊構え
備考 素霊が四度交代する(2)へシフト		
失われし血精(エンシェント ガルガリン)	⬋ⒶⒶ	下・下
備考 ⬋Ⓐで寝状態へ		
地に泳ぐ刺蔓(スクイーム ランブラー)	⬋Ⓑ	下
備考 ⬋Ⓑで攻撃判定(下:近距離時は特中)に		
霧と踊る女刀師(ミスティダンス カトレス)	⬋Ⓚ	中
素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)	⬋Ⓐ+Ⓑ	特殊構え
備考 素霊が四度交代する(2)へシフト		
失われし血精(エンシェント ガルガリン)	⬉ⒶⒶ	下・下
備考 ⬉Ⓐで寝状態へ		
地に泳ぐ刺蔓(スクイーム ランブラー)	⬉Ⓑ	下
備考 ⬉Ⓑで攻撃判定(下:近距離時は特中)に		
霧と踊る女刀師(ミスティダンス カトレス)	⬉Ⓚ	中
素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)	⬉Ⓐ+Ⓑ	特殊構え
備考 素霊が四度交代する(2)へシフト		
踊り狂う火霊(ダンシング テジャス)	⬅Ⓐ	上
備考 ⬅Ⓐで寝状態へ		
水精の如く(カインド アバス)	⬅Ⓑ	中
備考 寝状態へ ⬅Ⓑで素霊が四度交代する(2)へシフト		
鞭鳴らす女刀師(ワーナー カトレス)	⬅Ⓚ	中
備考 ダウン状態へ		
水精の時間軸(アバス アクシス)	⬅Ⓑ+Ⓚ	中特中
備考 素霊が四度交代する(1)へシフト 寝状態へ		
素霊が四度交代する(2)(メタエレム・アバス)	⬅Ⓐ+Ⓑ	特殊構え
備考 素霊が四度交代する(2)へシフト		

技名	コマンド	攻撃判定
(投げ技)		
本能たる原動(プライマル ドゥナミス)	Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考 Ⓐで投げぬけ可		
支配の王座(ドミニオン スゥローン)	Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考 Ⓑで投げぬけ可		
無慈悲な導き手(ハートレス ガイド)	左投げ	投げ
備考 投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可		
黄昏に散る揺籠(サンセット クレイドル)	右投げ	投げ
備考 投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可		
高潔ゆえ、烙印(ナルシシズム ブランド)	後ろ投げ	投げ
備考 投げぬけ不可(ヴォルド、アスタロスは可)		
収束する世界(マイト アトラス)	⇦⇙⇨⇩⇙⇦Ⓐ+Ⓑ	投げ
備考 Ⓑで投げぬけ可		
罪人の響き(クリミナル シンフォニー)	寝状態で⇦⇙⇨⇩⇙⇦Ⓐ+Ⓚ	投げ
備考 投げられなかった場合、寝状態へ Ⓐで投げぬけ可		

技名	コマンド	攻撃判定
(壁ジャンプ)		
堕ち逝く火霊(フォーレン テジャス)	壁ジャンプ中Ⓐ	下
堕つる刻路(フォーレン オートグラフ)	壁ジャンプ中Ⓑ	中
沈む夜雀(シンカー ナイトスパロウ)	壁ジャンプ中Ⓚ	上

"素霊が四度交代する"構えの基本構成

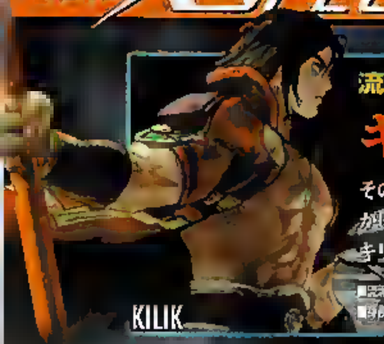
アイヴィーが持つ4つの構えはメタエレム・ノーム→アバス(ノーム中Ⓐ)→テジャス(アバス中Ⓐ)→ジルフェ(テジャス中Ⓐ)と段階的なシフトが可能。構えからの技で注目したいのは、カウンター時に崩れを誘発するテジャス中Ⓚ。中でもアバス中Ⓐ→テジャス中Ⓚといった連繋はかなり強力。まずはアバスにシフト可能な技をチェックして、連繋に組み入れてみよう。



←アバス以降への構えシフトは上段横斬りを経由していく。



←テジャス中Ⓚカウンター時はテジャス中Ⓐ+Ⓑで追い討ち。



流れるような連繋で休まず攻めろ！

キリク

KILIK

その手に携えるのは滅法棍。武器のリーチを活かした中距離戦の能力は、他の追従を許さない。キリクならではの多彩な攻めをマスターしよう。

■流派：真行山臨勝寺棍法… ■年齢：23歳 ■出身：不明（現／真行山臨勝寺で育つ）
■身長：167cm ■体重：63kg ■武器名：滅法棍（メッポウコン）

特徴 中距離戦に長けた万能キャラ

キリクが強さを発揮するのは、つかず離れずの中距離戦。棍からくり出される技の数々は、そこそこのリーチとスキのなさを兼ね備えている。高威力の技や出の速い技こそ少ないが、技の性能はそれを十分に補ってくれるだろう。8WAY RUNを止めやすい横斬りや、相手の攻撃をかわしつつ攻撃する技はとくに優秀。これらを活かし、得意な間合いをキープして相手の体力をジワジワと奪う。そんな闘いが得意なキャラクターだ。

固有技 リーチのある技が多いぞ

リーチの長さが目立つのは突き系の技だが、8WAY RUNで避けられやすいので多用は禁物。それよりも、攻撃範囲の広い横斬りに注目しよう。なかでも下で挙げた⇩Ⓐや⬋ⒶⒶは、攻撃の起点として活躍する使いやすい技だ。避けられる心配がないので、安心して出していけるぞ。縦斬りは、浮かせ技などヒットしたときの見返りが高い中段攻撃を使いたい。

飛渓翼（リュウケイヨク） Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ



⬆1発目がカウンターヒットすると3発目までつながり、相手を浮かすことができる連繋技。当たりかたを見て、3発目を出すか出さないかを切り替えられるように。

凛乎（リンコ） ⇩Ⓐ



⬅下段攻撃のわりには出が速めで、スキも小さい。攻めの起点にしよう。

天覇（テンハ） ⬇or⬆Ⓑ



⬅8WAY RUNからの浮かせ技。相手の攻撃を避けたときに使いたい。

翔旋（ショウセン） ⇦Ⓚ.Ⓑ



⬅2発連続ヒットする中段攻撃。1発目の出始めに、一部の技をはじき返す性質を持っている。

紅蓮（クレン） ⬉or⬋Ⓐ.Ⓐ



⬅リーチと攻撃範囲に優れた技。遠距離から攻め込みたいときに便利だ。1発止めも使おう。

戦術 パワーの〔不足〕を〔手数〕でカバー

スキのない技で攻める

攻撃の起点として活躍する⇩Ⓐ。これを当てたあとは、中段攻撃と投げで攻めよう。ただし、出の速い技を出されるとこれらが潰されてしまう。8WAY RUNで反撃をかわして⬇or⬆Ⓑ、という選択肢も用意したい。連繋技を途中で止めて2択を仕掛けるのもオススメ。⇦ⓀⒷは2発目を遅らせて出すことができるので、1発止めからの攻めがとくに有効だ。



⬅⇩Ⓐ後はしゃがみ状態。出の速い立ち途中Ⓚ.Ⓑはカウンター狙いに使おう。



➡⇦Ⓚ.Ⓑは、Ⓑの入力を遅らせると少しディレイがかかる。1発止めと混ぜよう。

⇩Ⓐから攻める

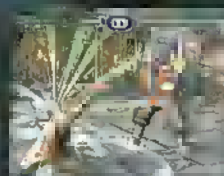
- ⇩Ⓐ →
  - 立ち途中Ⓚ.Ⓑ
  - ⇦Ⓚ.Ⓑ
  - 投げ
  - ⬇or⬆Ⓑ

連繋技を止めて攻める

- ⬉or⬋Ⓐ / ⇩or⇧☆Ⓑ / ⇦Ⓚ →
  - ⇦Ⓚ.Ⓑ
  - ⬁Ⓑ
  - ⇩Ⓐ
  - 投げ

準奉師に注目！

キリクの構えとなる⇩⬁⇦からの技は強力なものが多い。攻めに幅を持たせるアクセントとして使っていこう。⇩⬁⇦自体、縦斬りをはじき返す性質を持っている点もポイント。



⬅振り下ろし系の縦斬りをはじく。この性質を利用し、近距離戦で使うのもアリ。

奉翼閃（ホウヨクセン） ⇩⬁⇦Ⓐ



⬆リーチの長い下段。姿勢が低く、一部の技をかわしながら当たることも。

砕覇（サイハ） ⇩⬁⇦Ⓑ



⬆こちらは、リーチの長い中段。⇩⬁⇦Ⓐを警戒してしゃがむ相手に使おう。

揚雷（ヨウライ） ⇩⬁⇦Ⓚ



⬆出の速い中段から下段につながる。おもに近距離戦で使いたい技だ。

コンボ 相手を浮かせるバリエーションが豊富

浮かせ技の種類が豊富なキリク。浮きの高さによって、追い討ちを使い分けよう。浮きが低い技を決めたあとは⇨Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ、⬁Ⓑや立ち途中Ⓚ.Ⓑなど浮きが高い技のあとは⇨ⓀⒷを決めていくのが基本だ。



⬅投げ技の⇩⬂⇨⬀+Ⓖ.⇦⇨Ⓐ.⇦⬁⇩⬁Ⓑを決めたあとも空中コンボが狙える。

天覇（⬇or⬆Ⓑ）→出猴（⇨Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ）



⬅⇨Ⓐ.Ⓐ.Ⓐは、低い位置1発目を当てると空中制御されにくい。

紅蓮1発止め（⬉Ⓐ）→韓穿（⇨ⓀⒷ）



⬅入力し始めが早すぎるとⓀ+Ⓑになってしまうので注意。

キリク完全技表
PERFECT COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定
〈固有技〉		
双鴎棍 ソウオウコン	Ⓐ.Ⓐ	上・上
備考	1段目Ⓖでキャンセル可　Ⓐ.Ⓐ　⇧or⇩で軸移動	
流鶏翼(リュウケイヨク)	Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ	上・上・中
風侯(フウコウ)	⇦Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	上・上・上
風白沢(フウハクタク)	⇦Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ	上・上・中
風夜魄(フウヤハク)	⇦Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ	上・上・上
備考	3段目ヒット時、バックステップへシフト 3段目ヒット時、ⒶorⒷで追加攻撃(中)が発生	
風穿牙(フウセンガ)	⇦Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ⇩	上・上・下
風戒越(フウカイエツ)	⇦Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ+Ⓚ	上・上・中中
疾閃棍(シッセンコン)	⇨⇨Ⓐ	上上
鶏惑閃(ケイワクセン)	⇧Ⓐ.Ⓑ	中・中
鶏鵬翼(ケイホウヨク)	⇧Ⓐ.Ⓑ+Ⓚ	中・中
凛乎(リンコ)	⇩Ⓐ	下
掃襲棍(ソウシュウコン)	⇩Ⓐ	下
紫乎(コウコ)	⇦Ⓐ	下
糾乎(キュウコ)	⇦⇩Ⓐ.Ⓐ	中・下
備考	⇦⇩Ⓐ⇩⇧⇦で準封師へシフト	
崩穿(ホウセン)	⇧Ⓐ.Ⓑ	上上・中
散花穿(サンカセン)	⇧Ⓑ	中
朱蓮那(シュレンナ)	Ⓑ.Ⓐ	中・上
備考	1段目Ⓖでキャンセル可	
爆拝棍(バクハイコン)	Ⓑ⇩Ⓐ	中・下
連爆棍(レンバクコン)	Ⓑ.Ⓑ	中・中
備考	Ⓑ.Ⓑ⇧or⇩で軸移動	
白沢穿(ハクタクセン)	⇨Ⓑ	中
夜魄(ヤハク)	⇨Ⓑ⇧	下
備考	ヒット時、バックステップへシフト　ヒット時、ⒶorⒷで追加攻撃(中)が発生	
白穿牙(ハクセンガ)	⇨Ⓑ⇩	下
大辟(タイヘキ)	⇩⇨Ⓑ	下
備考	⇩⇨Ⓑで打撃投げに変化	
紅鵬(コウホウ)	⇧Ⓑ.Ⓑ	中・中
割襲棍(カッシュウコン)	⇩Ⓑ	中
回穿牙(カイセンガ)	⇦Ⓑ	中
双星(ソウセイ)	⇦Ⓑ	中
備考	⇦Ⓑで準鐘師へシフト	
蛇顎棍(ジャガクコン)	⇦⇦Ⓑ	下
撃砕陣(ゲキサイジン)	⇧or⇩☆ⒷⒷⒷⓀ	中・中・中・中
撃砕念縛棍(ゲキサイネンシコン)	⇧or⇩☆ⒷⒷ⇧Ⓑ	中・中・中
堅穿(ケンセン)	⇨Ⓚ	上中
備考	インパクト性能(対横属性上中段)あり	
揺墜棍(ヨウツイコン)	⇩Ⓚ	中
刈撃蹴(ガイゲキシュウ)	Ⓚ	上
備考	Ⓖでキャンセル可	
翠穿(スイセン)	⇨Ⓚ Ⓑ	中上
雷侯(ライコウ)	⇦⇦Ⓚ.Ⓚ.Ⓑ	中中・中・中
戒推蹴(カイスイシュウ)	⇧Ⓚ	中
低撃蹴(テイゲキシュウ)	⇩Ⓚ	下
蛇穿泉(ジャカセン)	⇧Ⓚ.Ⓑ	下・中
翔穿(ショウセン)	⇦Ⓚ.Ⓑ	中・中
備考	1段目にインパクト性能(対横属性上中段)あり　2段目ディレイ可能	
厲風蹴(レキフウシュウ)	⇦⇦Ⓚ ⇧or⇩Ⓚ	中
尸穿(シセン)	Ⓑ	上下(跳頭)
鳳鳴(ホウメイ)	Ⓐ+Ⓑ	中中中中中
備考	後[illegible]のみⒼでキャンセル可　レバー(後ろ以外)で移動可能	
衆降陣(中段)シュウゴウジン	⇩Ⓐ+Ⓑ	中中中中中
衆降陣(下段)(シュウゴウジン)	⇩Ⓐ+Ⓑ	下下下下
回三宝(カイサンボウ)	⇦Ⓐ+Ⓑ	下(打撃投げ)
備考	Ⓐで投げぬけ可	
崩三宝(ホウサンボウ)	Ⓐ+Ⓑ	下(打撃投げ)
備考	Ⓑで投げぬけ可	
流翔(リュウコウ)	⇦Ⓐ+Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ	中中中中・中・中
備考	ボタンタイミングによりヒット数が変化	
[illegible](リンネ)	Ⓐ+Ⓚ	中(ガード不能)
備考	Ⓖでキャンセル可	
紅雷火(コウライカ)	ダウン中Ⓐ+Ⓑ	中
備考	Ⓖでキャンセル可　キャンセル時壁に当たると、壁を蹴って移動する	
懸雷(クライ)	ダウン中Ⓐ+Ⓑ.Ⓚ	下
備考	1段目はキャンセルされる	
鵬翼(ホウヨク)	Ⓑ+Ⓚ	下
備考	Ⓖでキャンセル可	
戒越蹴(カイエツシュウ)	⇨Ⓑ+Ⓚ	中中
倨牙(キョガ)	⇧or⇩orⒷ+Ⓚ	下
備考	⇧or⇩or⇧Ⓑ+Ⓚ⇩でキャンセルして、仰向けダウン状態へ ⇧or⇩orⒷ+Ⓚ　でキャンセルして、うつ伏せダウン状態へ	
鷹爪棍(ヨウソウコン)	⇦Ⓑ+Ⓚ	下
翔双棍(ショウソウコン)	Ⓐ+Ⓚ	中中
旋喝(キカツ)	⇧Ⓐ+Ⓚ	上×6
臥牙(サイガ)	Ⓐ+Ⓚ	下
拝乎(ハイコ)	⇩Ⓐ+Ⓚ	下
山斗杯(サントハイ)	⇦Ⓐ+Ⓚ	下下
紅翼閃(コウヨクセン)	ダウン中Ⓐ+Ⓚ	下
夜魄(ヤハク)	Ⓖ+Ⓚ	下
備考	ヒット時、バックステップへシフト　ヒット時、ⒶorⒷで追加攻撃(中)が発生	
掃襲棍(ソウシュウコン)	しゃがみⒶ	下
割襲棍(カッシュウコン)	しゃがみⒷ	中
浮鶴泉(フワクセン)	しゃがみ Ⓑ	中
紅鶴棍(コウカクコン)	しゃがみ Ⓑ	下
低撃蹴(テイゲキシュウ)	しゃがみⓀ	下
旋厲(キセン)	しゃがみ中Ⓐ+Ⓑ	中中中
凛撃棍(リンゲキコン)	立ち途中Ⓐ	中
立泉棍(リッセンコン)	立ち途中Ⓑ	下
翔穿(ショウセン)	立ち途中Ⓑ.Ⓚ	中・中
鴎背棍(オウハイコン)	振り向きⒶ	下
落背棍(ラクハイコン)	振り向きⒷ	下
刈背蹴(ガイハイシュウ)	振り向きⓀ	下
掃背棍(ソウハイコン)	しゃがみ振り向きⒶ	下
割背棍(カツハイコン)	しゃがみ振り向きⒷ	下
低背蹴(テイハイシュウ)	しゃがみ振り向きⓀ	下
散夜棍(サンヤコン)	ジャンプⒶ	下
輝月棍(キゲツコン)	ジャンプⒷ	中
翔鶴蹴(ショウカイシュウ)	垂直ジャンプⓀ	上
濁影棍(ダクエイコン)	ジャンプ遅出しⒶ	下
雨泉棍(ウセンコン)	ジャンプ遅出しⒷ	中
割襲蹴(カッシュウ)	ジャンプ遅出しⓀ	下
技名	コマンド	攻撃判定
〈準封師　ジュンフウシ〉		
準封師(ジュンフウシ)	⇩⇧⇨	特殊行動
備考	インパクト(対横)性能あり　⇩⇧⇨⇧or⇩で軸移動	
凛乎(リンコ)	⇩⇧⇨Ⓐ	下
封牙(フウガ)	⇩⇧⇨Ⓑ	中
封戒(フウガイ)	⇩⇧⇨Ⓚ	上上
紅雷火(コウライカ)	⇩⇧⇨Ⓐ+Ⓑ	中
備考	Ⓖでキャンセル可　キャンセル時壁に当たると、壁を蹴って移動する	
懸雷(クライ)	⇩⇧⇨Ⓐ+Ⓑ Ⓚ	下
備考	1段目はキャンセルされる	
鵬翼(ホウヨク)	⇩⇧⇨Ⓑ+Ⓚ	中
備考	Ⓖでキャンセル可	
堆名(タイボン)	⇩⇧⇨Ⓐ+Ⓖ.⇦⇨Ⓐ.⇦⇧⇩⇧⇨Ⓖ	投げ・投げ・追加攻撃
備考	1段目、2段目ともにⒶで投げぬけ可	
紅鐘頸(コウシュウケイ)	⇩⇧⇨Ⓑ+Ⓖ.⇦⇨Ⓐ+Ⓑ	投げ・投げ
備考	1段目、2段目ともにⒷで投げぬけ可	
技名	コマンド	攻撃判定
〈準鐘師　ジュンソウシ〉		
準鐘師(ジュンホウシ)	⇩⇧⇦	特殊行動
備考	インパクト性能(縦：斬りおろし系のみ)あり　⇩⇧⇦⇧or⇩で軸移動	
崩翼閃(ホウヨクセン)	⇩⇧⇦Ⓐ	下
砕覇(サイハ)	⇩⇧⇦Ⓑ	中
鴎雷(オウライ)	⇩⇧⇦Ⓚ	中
技名	コマンド	攻撃判定
〈準宣師　ジュンショウシ〉		
準宣師(ジュンショウシ)	⇦Ⓖ	特殊移動
備考	⇦or⇨以外のレバーでキャンセル可	
[illegible](ラゴショウ)	準宣師中Ⓑ	中(ガード不能)
技名	コマンド	攻撃判定
〈8WAY RUN〉		
疾閃棍(シッセンコン)	➡Ⓐ	上上
大辟(タイヘキ)	➡Ⓑ	中
備考	➡Ⓑで打撃投げに変化	
胡沙蹴(コサシュウ)	➡Ⓚ	下
備考	スライディング	
戒越蹴(カイエツシュウ)	➡Ⓑ+Ⓚ	中中
紅蓮(グレン)	⬇Ⓐ.Ⓐ	中・中
大辟(タイヘキ)	⬇Ⓑ	中
備考	⬇Ⓑで打撃投げに変化	
雷侯(ライコウ)	⬇Ⓚ.Ⓚ.Ⓑ	中中・中・中
戒越蹴(カイエツシュウ)	⬇Ⓑ+Ⓚ	中中
紅蓮(グレン)	⬆Ⓐ.Ⓐ	中・中
大辟(タイヘキ)	⬆Ⓑ	中
備考	⬆Ⓑで打撃投げに変化	
雷侯(ライコウ)	⬆Ⓚ.Ⓚ.Ⓑ	中中・中・中
戒越蹴(カイエツシュウ)	⬆Ⓑ+Ⓚ	中中
玄武(ゲンブ)	⬆Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	中・下・下
備考	⬆Ⓐ⇩⇧⇦で準封師へシフト	
玄翼(ゲンヨク)	⬆Ⓐ.Ⓑ	中・中
備考	2段目Ⓖでキャンセル可	
天覇(テンハ)	⬆Ⓑ	中
亜蛇渦(アジャカ)	⬆Ⓚ	下
飛廉(ヒレン)	⬆ⓀⒶ	下上
鵬翼(ホウヨク)	⬆Ⓑ+Ⓚ	中
備考	Ⓖでキャンセル可	
玄武(ゲンブ)	⬇Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	中・下・下
備考	⬇Ⓐ⇩⇧⇦で準封師へシフト	
玄翼(ゲンヨク)	⬇Ⓐ.Ⓑ	中・中
備考	2段目Ⓖでキャンセル可	
天覇(テンハ)	⬇Ⓑ	中
亜蛇渦(アジャカ)	⬇Ⓚ	下
飛廉(ヒレン)	⬇ⓀⒶ	下上
鵬翼(ホウヨク)	⬇Ⓑ+Ⓚ	下
備考	Ⓖでキャンセル可	
揺乎(ヨウコ)	⬅Ⓐ	下
双星(ソウセイ)	⬅Ⓑ	中
備考	ホールド可	
厲風蹴(レキフウシュウ)	⬅Ⓚ	中
鵬翼(ホウヨク)	⬅Ⓑ+Ⓚ	中
備考	Ⓖでキャンセル可	
揺乎(ヨウコ)	⬅Ⓐ	下
双星(ソウセイ)	⬅Ⓑ	中
厲風蹴(レキフウシュウ)	⬅Ⓚ	中
鵬翼(ホウヨク)	⬅Ⓑ+Ⓚ	中
備考	Ⓖでキャンセル可	
糾乎(キュウコ)	⬅Ⓐ.Ⓐ	中・下
備考	⬅Ⓐ⇩⇧⇦で準封師へシフト	
蛇顎棍(ジャガクコン)	⬅Ⓑ	下
厲風蹴(レキフウシュウ)	⬅Ⓚ	中
鷹爪棍(ヨウソウコン)	⬅Ⓑ+Ⓚ	下
技名	コマンド	攻撃判定
〈投げ技〉		
梟首(キョウシュ)	Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓐで投げぬけ可	
肘訶(チュウテイ)	Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓑで投げぬけ可	
旦発(カン)	左投げ	投げ
備考	投げ技と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可	
崩落(ホウラク)	右投げ	投げ
備考	投げ技と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可	
断罪(ダンザイ)	後ろ投げ	投げ
備考	投げぬけ不可(ウォルド、アスタロスは可)	
技名	コマンド	攻撃判定
〈空ジャンプ〉		
濁影棍(ダクエイコン)	空ジャンプ中Ⓐ	下
雨泉棍(ウセンコン)	空ジャンプ中Ⓑ	中
割襲蹴(カッシュウ)	空ジャンプ中Ⓚ	下

もうひとつの構え、準封師

左ページでは⇩⇧⇦を紹介したが、キリクには構えがもう1種類装備されている。⇩⇧⇨のコマンドで出せる構えがそれ。⇩⇧⇦が棍を横に構えて縦斬りを弾く技なのに対し、こちらは棍を縦に構え、そこに横斬りがくるとはじき返すのが特徴だ。ここから出せる固有技は⇩⇧⇦後ほど優れていないものの、⇩⇧⇨Ⓐで⇩Ⓐと同じ性能を持つ技が出せるので、それだけでも十分。これを主力にすえ、たまに中段の⇩⇧⇨Ⓑなどを織り交ぜるといいだろう。

また、中段の⬇or⬆Ⓐからも⇩⇧⇨のコマンドを追加入力すると、同じ構えに移行できる。⬇or⬆Ⓐからは打撃技への連繋もあり、たとえガードされていても相手が手を出しにくい。これを逆手に取り、⇩⇧⇨からの派生技で2択を仕掛けたりすれば、相手を翻弄できるぞ。左右にステップを踏んで移動する⇩⇧⇨→⬇or⬆でフェイントをかけ、さらに混乱させるというのもおもしろい。

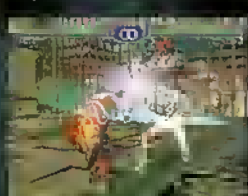
投げコンボの始動技となる⇩⇧⇨Ⓐ+Ⓖや⇩⇧⇨Ⓑ+Ⓖは、⇩⇧⇨の構えをキャンセルしてつかむ投げモーションが特徴的。ふだんから⇩⇧⇨を使っていれば、この投げが決まる確率が上がるかもしれない。けっきょく、つかんだあとⒶ投げ抜けを入れられると大ダメージを与えられないが。



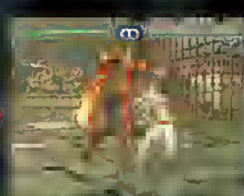
⬆横斬りを弾く⇩⇧⇨の構え。弾きの有効時間は、かなり長めだ。その後、構えからの技につなげば追撃することができる。



⬆⇩⇧⇨Ⓚは出の速い上段攻撃で、当たると相手がダウンする。弾いたのを確認してから決めるなら、この技がオススメだ。



⬆⇩⇧⇨の構えに派生させられる技も。バリエーションのひとつに。



⬆構えたあとに、サイドステップを踏むフェイント技もある。



走り技を[illegible]め[illegible]せ！
シャンファ

リーチの短さ&パワー[illegible]象こそ受けるが、トータルバランスに[illegible]。"虚"と"実"の剣術を覚えれば、無類[illegible]を発揮できる。

■流派：[illegible]　■年齢：[illegible]　■出身：明帝国/北京
■身長：152cm　■[illegible]　■[illegible]

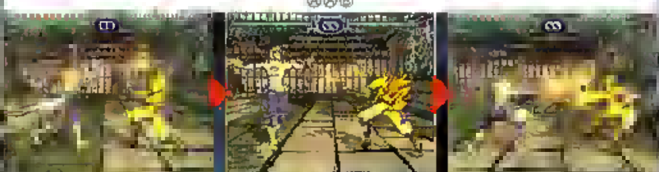
特徴　近～中距離のエキスパート

発生の早い主力技でイニシアチブを握り、段階的な2択を仕掛けてダメージを積み重ねるのがシャンファの基本スタイル。中でも立ちⒶが届く近距離戦をもっとも得意とするため、8WAY RUNからの走り技を使った立ち回りを覚えるのが最初の課題となる。決定的な攻め手に欠ける遠～中距離の間合いでは、リスクの小さなけん制技が主軸。接近するチャンスを見逃さないように、つねにガードできる状態を維持しよう。

固有技　高性能な技が目白押し！

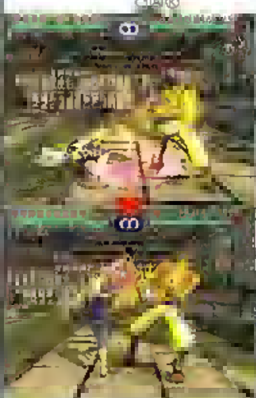
シャンファの基本技は、全キャラ中でも最速クラスの発生スピードを誇る。8WAY RUNからの走り技にも扱いやすい技が多く、移動しながら攻撃をくり出す⇧or⇩Ⓑや⇧or⇩Ⓐなどは、中距離のけん制として非常に優秀。上段避け性能を持つ⇙ⒶⓀについては、ノーマルヒットでも有利な1発止めが基本。攻撃後はしゃがみ状態となるので覚えておこう。

[illegible]（セイレイカ）
ⒶⒶⒷ



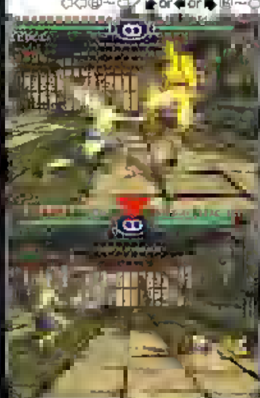
⇧1・2発目カウンター時のみ、3発目まで連続ヒットする連撃。1発目のⒶは近距離でのけん制技として優秀。単発止めヒット後はシャンファ側が大きく有利な状態となる。

[illegible]（ホンソウキャク）
⇙ⒶⓀ



⇦上段避け性能を持つ上段横斬り～上段キックへの連撃技。カウンター時のみ連続ヒットしていく。

紅[illegible]（コウヤクシ）～[illegible]引（シャクイン）
⇦⇦Ⓑ～⇦／⇧or⇦or⇩Ⓚ～⇦



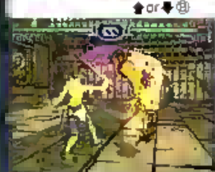
⇦後ろへ飛び退いてから、大きく踏み出す中段の突き技。避けられたら追加入力でフォロー可能。

[illegible]（シャハク）
しゃがみ⇙Ⓑ



⇦しゃがみ状態からの中段浮かせ技。ダメージが高くて、ガード後の反撃なし。

乃[illegible]（ダイユウシ）
⇧or⇩Ⓑ



⇦走りからの中段浮かせ技。発生こそ若干遅いが、ほぼ反撃を受けない。

戦術　連撃でガードを崩せ！

立ち回りの基本事項

8WAY RUNからの走り技などで間合いを詰めたら、ⒶⒶⒷと浮かせ技の⇙Ⓑを軸とした連撃が効果を発揮。8WAY RUNを止めやすいⒶを攻撃の起点として、相手の動きを止めたところへ投げ技や⇙Ⓐなどの下段を絡めた択一でガードを崩す（フローチャート参照）。また下段の⇘Ⓐと⇙Ⓐについては、カウンターヒットでもダウンこそ奪えないが、ヒット後は有利に攻めを継続可能。間合いに応じて、うまく使い分けよう。



⇦直線的に間合いを詰めていく場合は、中段の⇦⇦Ⓚが発生も速くて使いやすいぞ。



➡下段の⇩Ⓐ+Ⓑはダウンを奪える反面、反撃を受けやすいのであまり多用しないこと。

Ⓐからの基本連撃

- 立ちⒶ
  - ⒶⒶ
    - Ⓑ
    - ⇙Ⓐ ―― しゃがみ状態
    - ⇦⇦Ⓑ
  - 投げ
  - ⇙Ⓑ
  - ⇘Ⓐ ―― しゃがみ状態

しゃがみからの択一

シャンファが持つ技には、攻撃後にしゃがみ状態となる性質の技が多い。具体的なしゃがみ状態からの連撃としては、しゃがみ⇙Ⓑとしゃがみⓐ+Ⓑの中・下段2択が狙い目。それぞれ前者からはヒット後に空中コンボが、後者なら有利な状況から攻めを継続していくことが可能だ。



⇦しゃがみ⇙Ⓑを潰されるなら、発生の速い立ち途中Ⓚを使う。



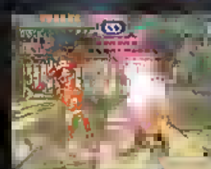
➡Ⓐ+Ⓑからは、～⇩Ⓑと連撃止めを使って2択を仕掛けられるぞ。

しゃがみ状態からの基本連撃

- ⇩Ⓐ / ⇙Ⓐ / ⇧or⇩Ⓐ ―― しゃがみ状態
- しゃがみ状態
  - Ⓐ+Ⓑ
  - ⇙Ⓑ
  - 投げ

コンボ　多彩な浮かせ技から狙え！

浮かせ技からの空中コンボは、技ダメージの低いシャンファに取って貴重なダメージ源。基本技の⇙Ⓑをはじめ、走り技の⇧or⇩Ⓑとしゃがみ状態からの⇙Ⓑは、どれも優秀な浮かせ技。積極的に使っていこう。



⇦各種の浮かせ技はガード後の隙が短い。反撃を気にせずにドンドン狙っていけ！

乃[illegible]（⇧or⇩Ⓑ）→[illegible]（[illegible]）



⇦各種浮かせ技からの基本コンボ。⇧or⇩ⓀⒶは⇙⇙ⓀⒶで入力。

[illegible]カウンター（[illegible]）→[illegible]（[illegible]）→[illegible]（[illegible]）



⇦カウンター崩れへの安定コンボ。遠い時ちは⇙⇙ⓀⒶでも可能だ。

シャンファ完全技表
PERFECT COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定
[通常技]		
清霊歌(セイレイカ)	ⒶⒶⒷ	上・上・中
備考	1段目Ⓖでキャンセル可　ⒶⒶ⇧or⇩(ディレイ可)で飛遊歩へシフト	
香風吟(コウフウギン)	⇨Ⓑ	中
妖風歌(ヨウフウカ)	⇨ⓀⒷ	中中・下
	⇨Ⓚ⇧or⇩Ⓑで横移動しながら攻撃	
竜霊妖風舞(リョウレイヨウフウトウ)	⇨ⓀⓀ	中中・中
竜風香霊曲(リョウフウコウレイキョク)	ⒶⒶ⇦ⒷⒷ	上・上・中中・中
備考	4段目Ⓖでキャンセル可	
竜風妙霊歌(リョウフウミョウレイカ)	ⒶⒶ⇦ⒷⒷⒷ	上・上・中中・上
紅雪斬(コウセツザン)	⇩Ⓐ	下
翻爪脚(ホンソウキャク)	⇦ⒶⓀ	下・上
備考	2段目Ⓖでキャンセル可	
断景斬(ダンケイザン)	⇩Ⓐ	特中
妖翻斬(ヨウホンザン)	⇦Ⓐ	中
深曲掃(シンキョクソウ)	⇧Ⓐ	下
芳躍斬(ホウヤクザン)	⇨⇨Ⓐ	上
帰雲(キウン)	⇦⇦Ⓐ	中
帰韻(キイン)	⇦⇦Ⓐ	中上
華律(カリツ)	ⒷⒷ	中・中
備考	1段目Ⓖでキャンセル可	
華香韻(カイコウイン)	⇨ⒷⒶ	中・中
備考	1段目インパクト性能(対横属性上段)あり　2段目ディレイ可	
華詠頌(カエイショウ)	⇨ⓀⒷ	中中・中
華詠刺(カエイシ)	⇨ⓀⒷⒷ	中中・下
礼舞(レイブ)	⇨ⒷⒶ	上・中
備考	2段目ディレイ可	
尊胎刺(ソンタイシ)	⇨ⒷⒷ	上・下
備考	2段目ディレイ可	
昇拍(ショウハク)	⇦Ⓑ	中
屈劈(クッヘキ)	⇩Ⓑ	中
瑞律(スイリツ)	⇦ⒷⒷ	中中・中
備考	2段目Ⓖでキャンセル可	
瑞詠(スイエイ)	⇦ⒷⒷⒶ	中中・上
瑞楽(スイガク)	⇦ⒷⒷⓀ	中中・上
尊細楽(ソンサイガク)	⇨⇨ⒷⒷ	中・中
～弱引(～ジャクイン)	⇨⇨Ⓑ⇦	～特殊移動
	⇨⇨ⒷⒷ⇦	
備考	インパクト性能(対横属性上中段)あり	
紅躍刺(コウヤクシ)	⇦⇦Ⓑ	中
～弱引(～ジャクイン)	⇦⇦Ⓑ⇦	～特殊移動
備考	インパクト性能(対横属性上中段)あり	
壮隆詠(ソウリュウエイ)	⇩ⒷⒶ	中・下
備考	2段目ディレイ可　2段目Ⓖでキャンセル可	
幻隆詠(ゲンリュウエイ)	⇩Ⓑディレイ(最大)Ⓐ	中・中
備考	2段目Ⓖでキャンセル可	
脚音(キャクオン)	Ⓚ	上
備考	Ⓖでキャンセル可	
零星雀遊祇(レイセイシャクユウシ)	⇨ⓀⒷ	中・中
	⇨Ⓚ⇧Ⓑ	
備考	2P時は⇨Ⓚ⇩Ⓑ	
飛竜脚(ヒリュウキャク)	⇨Ⓚ	上
翔昇音(ランキャクオン)	⇧Ⓚ	中
閃脚(センキャク)	⇩Ⓚ	下
旋竜脚(センリョウキャク)	⇦Ⓚ	上
翠蹊脚(スイケイキャク)	⇩Ⓚ	下
鶏鳴輪楼歌(ケイタイリンロウカ)	⇧⇨ⒶⒶⒷ	中・中中・下
備考	⇧⇨ⒶⒶ⇧or⇩Ⓑで横移動しながら攻撃	
鶏鳴輪涼舞(ケイタイリンリョウトウ)	⇧⇨ⒶⒶⓀ	中・中中・中
鳴竜翔(メイリュウショウ)	⇨⇨ⓀⒷ	中・中
備考	2段目Ⓖでキャンセル可　⇨⇨ⓀⒷ⇧or⇩で飛遊歩へシフト	
迅脚音(シンキャクオン)	⇦⇦Ⓚ	中
雷響踏(ライキョウトウ)	壁際で⇦Ⓚ	中
舞翼律(ジュヨクリツ)	Ⓐ+Ⓑ	中中
備考	ホールド可	
赫羅律(シャクラリツ)	⇦Ⓐ+Ⓑ	中中
尚明剣(ショウメイケン)	⇨⇨Ⓐ+Ⓑ	中
回掌斬(カイクツザン)	⇧Ⓐ+Ⓑ	中
歓風掃(カンフウソウ)	⇩Ⓐ+Ⓑ	下
昂舞(コウム)	⇩Ⓐ+Ⓑ	中
備考	⇧Ⓐ+Ⓑでキャンセルしてダウン状態へ	
暁羅律(ギョウラリツ)	⇦Ⓐ+Ⓑ	中中
備考	インパクト性能(対横属性上中段)あり	
洸羽斬(コウウザン)	⇦⇦Ⓐ+Ⓑ	上
魚河掃(ギョカソウ)	ダウン中Ⓐ+Ⓑ	下
奏曲(ソウキョク)	Ⓑ+Ⓚ	中中
璃拍劈(リハクヘキ)	⇨Ⓑ+Ⓚ	中
備考	Ⓖでキャンセル可　⇨Ⓑ+Ⓚ⇧or⇩で飛遊歩へシフト	
飛旁歩(キホウシツ)	⇦⇨Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	インパクト性能(対横属性上段)あり	
幽明剣(ユウメイケン)	⇧Ⓑ+Ⓚ	中
尊振(ソンホ)	⇩Ⓑ+Ⓚ	中
備考	Ⓖでキャンセル可	
並峰台(ヘイシャタイ)	⇧Ⓑ+Ⓚ	中
涼浄祇洞剣(リョウジョウキジュンゲ	⇦Ⓑ+Ⓚ	中(ガード不能)
備考	Ⓖでキャンセル可	
飛退歩(カイタイシツ)	⇦⇦Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	インパクト性能(対横属性上中段)あり	
水月脚(スイゲツキャク)	⇩Ⓐ+ⓀⓀ	下・中中
水月踏(スイゲツトウ)	⇩Ⓐ+Ⓚ⇩Ⓚ	下・下
旭斬(キョクザン)	しゃがみⒶ	特中
屈劈(クッヘキ)	しゃがみⒷ	中
祥胎刺(ショウタイシ)	しゃがみ⇨Ⓐ	中
沙拍(シャハク)	しゃがみ⇨Ⓑ	中
沙胎刺(シャタイシ)	しゃがみ⇦⇨Ⓑ	下
備考	Ⓖでキャンセル可	
閃脚(センキャク)	しゃがみⓀ	下
祇商楽(キショウガク)	しゃがみⒶ+ⒷⒶ	下上・上
祇幽楽(キコウガク)	しゃがみⒶ+ⒷⒷ	下上・上
祇仙楽(キセンガク)	しゃがみⒶ+Ⓑ⇩Ⓑ	下上・下
霊揚韻(レイヨウイン)	立ち途中ⒶⒶ	中・中
祥律(ショウリツ)	立ち途中Ⓑ	中中
祥胎刺(ショウタイシ)	立ち途中⇨Ⓐ	下
備考	Ⓖでキャンセル可	
翔渓脚(ショウケイキャク)	立ち途中Ⓚ	中
備考	立ち途中Ⓚ(壁際限定)で、攻撃後に追加攻撃(中)が自動発動	
祇商楽(キショウガク)	立ち途中Ⓐ+ⒷⒶ	下上・上
祇幽楽(キユウガク)	立ち途中Ⓐ+ⒷⒷ	下上・上
祇仙楽(キセンガク)	立ち途中Ⓐ+Ⓑ⇩Ⓑ	下上・下
転剣閃(テンケンセツ)	振り向きⒶ	中
転剣拍(テンケンハク)	振り向きⒷ	中
転旋脚(テンセイキャク)	振り向きⓀ	中
転蛍掃(テンケイソウ)	しゃがみ振り向きⒶ	中
転屈劈(テンクッヘキ)	しゃがみ振り向きⒷ	中
転閃脚(テンセンキャク)	しゃがみ振り向きⓀ	下
翻翔斬(ホンウザン)	ジャンプⒶ	中
翻翔劈(ホンウヘキ)	ジャンプⒷ	中
望星雀遊祇(ボウセイシャクユウシ)	ジャンプⓀⒷ	中・中
	ジャンプⓀ⇩Ⓑ	
備考	2P時はジャンプⓀ⇧Ⓑ	
羽客掃(ウキャクソウ)	ジャンプ踏出しⒶ	下
羽客律(ウキャクリツ)	ジャンプ踏出しⒷ	中中
回翔脚(カイセンキャク)	ジャンプ踏出しⓀ	下

技名	コマンド	攻撃判定
[遊歩怨　ユウホシツ]		
遊歩怨(ユウホシツ)	Ⓐ+Ⓚ	特殊移動
備考	Ⓐ+Ⓚで回転数・移動距離が伸びる	
遊歩紅明剣(ユウホコウメイケン)	遊歩怨1回転目中Ⓑ	中
遊歩灼明剣(ユウホシャクメイケン)	遊歩怨2回転目中Ⓑ	中

技名	コマンド	攻撃判定
[飛遊歩　カイユウシツ]		
飛遊歩(カイユウシツ)	-	特殊移動
備考	インパクト性能(対上中段)あり	
麗燕剣(レイエンケン)	飛遊歩中Ⓐ	上
麗歌剣(レイカケン)	飛遊歩中Ⓑ	上

技名	コマンド	攻撃判定
[8WAY RUN]		
芳躍斬(ホウヤクザン)	➡Ⓐ	上
尊細楽(ソンサイガク)	➡ⒷⒷ	中・中
～弱引(～ジャクイン)	➡Ⓑ⇦	～特殊移動
	➡ⒷⒷ⇦	
備考	インパクト性能(対横属性上中段)あり	
流華蹴(リュウカシュウ)	➘Ⓚ	下
備考	スライディング	
尚明剣(ショウメイケン)	➘Ⓐ+Ⓑ	中
飛旁歩(キホウシツ)	➡Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	インパクト性能(対横属性上段)あり	
遊歩怨(ユウホシツ)	➡Ⓐ+Ⓚ	特殊移動
備考	遊歩怨へシフト	
回提斬(カイテイザン)	⬇Ⓐ	中
累環律(ルイカンリツ)	⬇Ⓑ	中中中
備考	Ⓖでキャンセル可	
胡燕剣(コエンケン)	⬇ⓀⒶ	上・上
～飛遊歩(～カイユウシツ)	⬇ⓀⒶⒷ+Ⓚ	～特殊移動
備考	インパクト性能(対上段)あり	
洸羽斬(コウウザン)	⬇Ⓐ+Ⓑ	上
飛遊歩(カイユウシツ)	⬇Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	飛遊歩へシフト	
遊歩怨(ユウホシツ)	⬇Ⓐ+Ⓚ	特殊移動
備考	遊歩怨へシフト	
回提斬(カイテイザン)	⬆Ⓐ	中
累環律(ルイカンリツ)	⬆Ⓑ	中中中
備考	Ⓖでキャンセル可	
胡燕剣(コエンケン)	⬆ⓀⒶ	
～飛遊歩(～カイユウシツ)	⬆ⓀⒶⒷ+Ⓚ	～特殊移動
備考	インパクト性能(対上中段)あり	
洸羽斬(コウウザン)	⬆Ⓐ+Ⓑ	中
飛遊歩(カイユウシツ)	⬆Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	飛遊歩へシフト	
遊歩怨(ユウホシツ)	⬆Ⓐ+Ⓚ	特殊移動
備考	遊歩怨へシフト	
回身斬(カイシンザン)	⬆Ⓐ	中中
乃遊祇(ダイユウシ)	⬆Ⓑ	中
零星雀遊祇(レイセイシャクユウシ)	⬆ⓀⒷ	中・中
	⬆Ⓚ⇩Ⓑ	
備考	2P時は⬆Ⓚ⇧Ⓑ	
洸羽斬(コウウザン)	⬆Ⓐ+Ⓑ	上
飛遊歩(カイユウシツ)	⬆Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	飛遊歩へシフト	
遊歩怨(ユウホシツ)	⬆Ⓐ+Ⓚ	特殊移動
備考	遊歩怨へシフト	
回身斬(カイシンザン)	⬇Ⓐ	中中
乃遊祇(ダイユウシ)	⬇Ⓑ	中
零星雀遊祇(レイセイシャクユウシ)	⬇ⓀⒷ	中・中
	⬇Ⓚ⇧Ⓑ	
備考	2P時は⬇Ⓚ⇩Ⓑ	
洸羽斬(コウウザン)	⬇Ⓐ+Ⓑ	上
飛遊歩(カイユウシツ)	⬇Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	飛遊歩へシフト	
遊歩怨(ユウホシツ)	⬇Ⓐ+Ⓚ	特殊移動
備考	遊歩怨へシフト	
連翻斬(レンホンザン)	➘Ⓐ	中
紅躍刺(コウヤクシ)	➘Ⓑ	中
～弱引(～ジャクイン)	➘Ⓑ⇦	～特殊移動
備考	インパクト性能(対横属性上中段)あり	
翠蹊脚(スイケイキャク)	➘方向走り中Ⓚ	下
鶏鳴輪楼歌(ケイタイリンロウカ)	➘方向走り中⇨ⒶⒶⒷ	中・中中・下
備考	➘方向走り中⇨ⒶⒶ⇧or⇩Ⓑで横移動しながら攻撃	
鶏鳴輪涼舞(ケイタイリンリョウトウ)	➘方向走り中⇨ⒶⒶⓀ	中・中中・中
洸羽斬(コウウザン)	➘Ⓐ+Ⓑ	上
飛遊歩(カイユウシツ)	➘Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	飛遊歩へシフト	
遊歩怨(ユウホシツ)	➘Ⓐ+Ⓚ	特殊移動
備考	遊歩怨へシフト	
連翻斬(レンホンザン)	➚Ⓐ	中
紅躍刺(コウヤクシ)	➚Ⓑ	中
～弱引(～ジャクイン)	➚Ⓑ⇦	～特殊移動
備考	インパクト性能(対横属性上中段)あり	
翠蹊脚(スイケイキャク)	➚方向走り中Ⓚ	下
鶏鳴輪楼歌(ケイタイリンロウカ)	➚方向走り中⇨ⒶⒶⒷ	中・中中・下
備考	➚方向走り中⇨ⒶⒶ⇧or⇩Ⓑで横移動しながら攻撃	
鶏鳴輪涼舞(ケイタイリンリョウトウ)	➚方向走り中⇨ⒶⒶⓀ	中・中中・中
洸羽斬(コウウザン)	➚Ⓐ+Ⓑ	上
飛遊歩(カイユウシツ)	➚Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	飛遊歩へシフト	
遊歩怨(ユウホシツ)	➚Ⓐ+Ⓚ	特殊移動
備考	遊歩怨へシフト	
帰雲(キウン)	⬅Ⓐ	中
帰韻(キイン)	⬅Ⓑ	中上
紅躍刺(コウヤクシ)	⬅Ⓑ	中
～弱引(～ジャクイン)	⬅Ⓑ⇦	～特殊移動
備考	インパクト性能(対横属性上中段)あり	
迅脚音(シンキャクオン)	⬅Ⓚ	中
洸羽斬(コウウザン)	⬅Ⓐ+Ⓑ	上
飛退歩(カイタイシツ)	⬅Ⓑ+Ⓚ	特殊移動
備考	インパクト性能(対横属性上中段)あり	
遊歩怨(ユウホシツ)	⬅Ⓐ+Ⓚ	特殊移動
備考	遊歩怨へシフト	

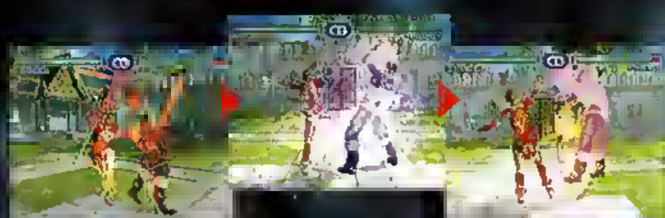
技名	コマンド	攻撃判定
[投げ技]		
雲雀翔(ウンジャクショウ)	Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓐで投げぬけ可	
朗麗響(ロウレイキョウ)	Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓑで投げぬけ可	
嬰笛宴(エイテキエン)	左投げ	投げ
備考	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可	
玉鈴頌(ギョクリンショウ)	右投げ	投げ
備考	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可	
天衣響(テンイキョウ)	後ろ投げ	投げ
備考	投げぬけ不可(ウォルド、アスタロスは可)	
風鈴翔(フウレイショウ)	⇩⬂⇦Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓑで投げぬけ可	

技名	コマンド	攻撃判定
[壁ジャンプ]		
羽客掃(ウキャクソウ)	壁ジャンプ中Ⓐ	下
羽客律(ウキャクリツ)	壁ジャンプ中Ⓑ	中中
回翔脚(カイセンキャク)	壁ジャンプ中Ⓚ	下

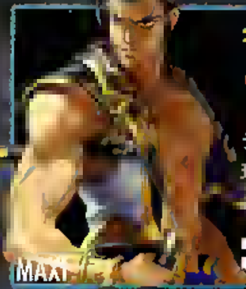
⇩⬂⇦Ⓑ+Ⓖからの択一

ダメージこそ通常投げのⒷ+Ⓖに劣るコマンド投げの⇩⬂⇦Ⓑ+Ⓖだが、投げ後の有利な状況を活かした攻めを展開することが可能。投げ後は多少間合いが離れるので、中段浮かせ技⇦Ⓑと⇩Ⓐによる中・下段の2択を攻めの主軸に使っていきたい。

また⇩⬂⇦Ⓑ+Ⓖは投げ技であると同時に、ソウルチャージLv.2を溜めるチャージ効果を持っていたりもする。投げ後の有利とチャージ効果を活かし、ソウルチャージLv.2でガードブレイク効果が付加される⇩Ⓐ+Ⓑなどを狙ってみてもいい。



⬆リングや壁などを背にするといった、互いの位置を入れ換えたい場面で有効な⇩⬂⇦Ⓑ+Ⓖ。投げが決まるとソウルチャージLv.2効果を得られ、そこからの選択肢も豊富だ。



オーソドックスに攻めてから変化を

マキシ

シフトする構えは5種類と豊富。構えを単体で理解するよりは、構えを含めた連繋から覚えていくといい。あとは練習＆実践あるのみだ。

特徴 各構えの種類と変化は相当複雑

マキシをプレイするうえで避けて通れないのが構えに関する流れだ。たが、いきなりすべての流れを理解することは難しいので、結果的に〜と〜の構えを経由して技を出していた、ということを理解できればいい。



←たとえばⒷⒶⓀ、Ⓚという連繋。Ⓑで天枢へ、Ⓐで玉衡へ、最後は玉衡中Ⓚ、Ⓚと理解できればいい。

固有技 中心となる技を覚え連繋の柱を築こう

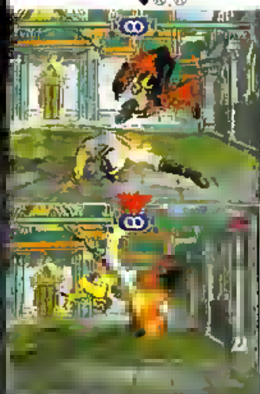
マキシは構えばかりが注目されるが、構えを使わなければ戦術が組めないわけではない。無理に構えを使用するよりは、しっかりと固有技の使いかたを覚えておこう。まずは基礎となる動きから始めよう。

繋ぎ龍顎（つなぎりゅうがく）
Ⓐ+Ⓑ



←2発とも中段技のコンビネーション技。ノーマルヒットでも連続技となりダウンを奪える。

飛び海月（とびかいげつ）
⬇Ⓚ,Ⓚ



←発生は速くないが、ガード後に反撃されずダウンを奪える。相手の起き上がりなどに最適。

乱れ翔龍（みだれしょうりゅう）
⇦Ⓑ,Ⓑ,Ⓚ



↑中段技。ここで止めると巨門へシフトする。　↑中段技。ここで止めた場合は文曲へとシフト。　↑中段技。Ⓖでキャンセル可能。ヒットでダウン。

乱れ鯨波（みだれげいは）
ⒷⒶⓀ



↑中段技。発生が速いので近距離で使える。　↑上段技。玉衡へシフトしてⓀ,Ⓚとしてもいい。　↑ホールド可能な中段。最大ためならマキシ有利。

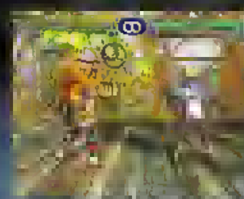
戦術 各構えへシフトする技を覚え、構えどうしの移行を理解しよう

多種多様な構え！

まずはこのゲームの基本である8WAY RUN対策を忘れてはならない。これには⇨Ⓐと⇦Ⓐを使っていこう。どちらも上段攻撃だが、マキシは全般的に移動する相手に弱いため要所で使用していくこと。なお、前者は天枢にシフト、後者は玉衡へとシフトする。また、さきほどの固有技は構えを経由しているので、そこから少し変化させて動かしかたを覚えていこう。⇦Ⓑ,Ⓑ,Ⓚであれば2発目で文曲にシフトして、文曲中Ⓚ,Ⓚ（下段→中段の連続ヒット）などだ。ほかに、構え中の特殊行動となる七星転生は、最下段の表のような法則でシフトする。対戦で相手が、じっくりとこちらの動きを見極めているようなら使用していくといいだろう。



➡華麗に構えを演じたいところだが、8WAY RUN対策も忘れずに。



←七星転生は、技をくり出すタイミングをずらすことが可能だ。

巨門（こもん）	派生コマンド	
⇦Ⓑからシフトするのがメジャー。⇦Ⓑ,Ⓑ,Ⓚは構え経由連繋だ（巨門中Ⓑ,Ⓚを使っているということ）。	⇦Ⓑ	⇩Ⓚ
	⇦⇨Ⓑ	⬆or⬇Ⓑ
	玉衡中Ⓑ	⇦ⒶⒷⒷ

天枢（てんすう）	派生コマンド	
実戦ではⒷからシフトするのが使いやすい。天枢中ⒶⓀや天枢中Ⓐで玉衡へ、Ⓚ,Ⓚが強力。	⇨Ⓐ	⇦Ⓐ⇩Ⓚ
	Ⓑ	Ⓑ⇩
	⇨⇨Ⓚ,Ⓑ	⇩Ⓚ,Ⓑ
	⇩Ⓐ+Ⓚ	Ⓖ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓐ

文曲（もんごく）	派生コマンド	
巨門中Ⓑをはじめ、多くの構えからシフト可能。文曲中Ⓚ,Ⓚは見切られやすいが高ダメージ。	ⒶⒶ	巨門中Ⓑ
	Ⓐ+Ⓑ⇩	天枢中ⒷⒷ
	⇦⇦Ⓑ	禄存中ⒶⒶ

玉衡	派生コマンド	
天枢中Ⓐからシフトすることが多い。玉衡中Ⓚ,Ⓚは発生が速く下→上段で使いやすい技だ。	⇦Ⓐ	⬆or⬇Ⓑ
	⇩⇦⇨Ⓐ	ⒷⒶ
	⇨Ⓐ+Ⓑ	天枢中Ⓐ

禄存（ろくぞん）	派生コマンド	
使うなら立ち途中Ⓑからが多い。禄存中ⒶとⒷは、横に大きく移動するのも特長のひとつだ。	立ち途中Ⓑ	Ⓐ+Ⓚ⇦or⇨Ⓐ+Ⓚ
	立ち途中Ⓐ+Ⓑ	⬇Ⓐ
	⇦ⒶⒷ⬅	⇦Ⓑ⬅

七星転生中の構え移行	
七星転生1（構え中⬌）	禄存→巨門→（玉衡→文曲→天枢）
七星転生2（構え中⬅）	巨門→禄存→（文曲→玉衡→天枢）
七星転生3（構え中Ⓖ+Ⓚ）	文曲→禄存→玉衡→（巨門→天枢）

コンボ シンプルだが確実にダメージを奪おう

単発で⇦Ⓑを狙うことは少ないが、追い討ちは⇨Ⓐ+Ⓑで。もし届かない場合はもう一度⇦Ⓑとすればいい。あとはダウンを奪って追い討ちするのがコンボのパターン。⇨Ⓐ+Ⓑ→玉衡中Ⓚや中間距離からの⇩⇦⇨Ⓑ→⇦Ⓑなども狙えるので覚えておこう。



←⇦Ⓑで浮かせてからと、ダウンを奪ってからのコンボがある。



←シンプルに浮かせてから追い討ちをかける空中コンボだ。

マキシ技表

技名	コマンド	攻撃判定
(固有技)		
海陽(かいよう)	—	通常構え
繋ぎ閉じ(つなぎとじ)	ⒶⒶ	上・上
備考　文曲へシフト　1段目Ⓖでキャンセル可		
流れ錦落打ち(ながれにしきおとこうち)	ⒶⒶⒷ	上・上・中×4
備考　構え経由コンボ		
絡み飛龍(からみひりゅう)	ⒶⒶⓀ.Ⓚ	上・上・下・中
備考　構え経由コンボ		
牛走り(うしおばしり)	↙Ⓐ	下
並走り(なみばしり)	↓Ⓐ	特中
裏抜き鐘楼(うらぬきしょうろう)	↖Ⓐ	中
白帆閉じ(しらほとじ)	↘Ⓐ	上
備考　↘Ⓖで玉衡へシフト　↘Ⓐ↘or↘Ⓖで天枢～玉衡へシフト		
繋ぎ鰓通し(つなぎえらとおし)	↘ⒶⒷ	上・上
備考　↘Ⓐ・Ⓑで巨門へシフト		
繋ぎ荒波漢魂(つなぎあらなみおとこだましい)	↘ⒶⒷ●	上・中×5
備考　禄存へシフト　Ⓖでキャンセル可		
絡み竜雲唸り双哭(からみうんりゅううなりそうこく)	↘ⒶⒶⒷⒶⒷ	上・中・中・中
備考　4段目ディレイ可　4段目ホールド可		
唸り深淵(うなりしんえん)	↘↘Ⓐ	下
閉じ(とじ)	→Ⓐ	上
備考　天枢へシフト		
巡り黒南風(めぐりくろはえ)	←→Ⓐ	中中
備考　Ⓖでキャンセル可		
荒波閉じ(あらなみとじ)	←↙↓↘→Ⓐ	上
張式改・剛槌落し(ごうついおとし)	←↙↓↘→↗Ⓑ	中
渦女雲(うずめぐも)	↓↘→Ⓐ	下×5
備考　玉衡へシフト		
架け紫龍(かけかんりゅう)	↗Ⓚ	上中
備考　巨門へシフト		
架け洪龍(かけこうりゅう)	↗Ⓚ●	中
面弾き(おもてはじき)	Ⓑ	中
備考　天枢へシフト　Ⓖでキャンセル可		
潮分ち(うしおわかち)	Ⓑ↘	中
備考　天枢へシフト		
反跳ね(そりはね)	↙Ⓑ	中
沙魚通し(さざょとおし)	↓Ⓑ	中
弾き沙魚狩り(はじきさざょがり)	↖Ⓑ	中
帆桁弾き(ほげたはじき)	←Ⓑ	中
備考　巨門へシフト		
乱れ翔龍(みだれしょうりゅう)	←Ⓑ.Ⓑ.Ⓚ	中・中・中
備考　構え経由コンボ　2段目ホールド可　3段目Ⓖでキャンセル可		
裏搾り浪羽(うらしぼりろうは)	←↙Ⓑ	中
備考　文曲へ		
鰓抜き(えらぬき)	→Ⓑ	上
備考　→・Ⓑで巨門へシフト		
漢魂(おとこだましい)	→Ⓑ●	中×5
備考　禄存へシフト　Ⓖでキャンセル可		
竜雲荒れ双哭(りゅううんあれそうこく)	→・ⒶⒶⒷ	中・中・中
備考　3段目ディレイ可　3段目ホールド可		
龍影割り(りゅうえいわり)	→→Ⓑ	中
備考　巨門へシフト　→→Ⓑ.Ⓖでシフトをキャンセル		
舞雲紡ぎ(まいぐもつむぎ)	↓↙←Ⓑ	中中中
備考　禄存へシフト　↓↙←Ⓑ.Ⓖでシフトをキャンセル		
挿し顎(さしあご)	Ⓚ	上
備考　Ⓖでキャンセル可		
爪抉き(つまくじき)	↙Ⓚ	下
繋ぎ覇龍(つなぎはりゅう)	↓Ⓚ.Ⓑ	下・中
備考　天枢へシフト		
架け牙龍(かけがりゅう)	↓Ⓚ.Ⓚ	下・下
巻き投錨(まきとうびょう)	↖Ⓚ	中
骸抉き(むくろくじき)	←Ⓚ	上
骸狩り(むくろがり)	←←Ⓚ	上
裏骸抉き(うらむくろくじき)	→Ⓚ	上
繋ぎ疾風(つなぎはやて)	→→Ⓚ.Ⓑ	上・中
備考　天枢へシフト		
打寄せ海月(うちよせかいげつ)	→→Ⓚ.Ⓚ	上・下
張式改・吊し裂尾(つるしれつび)	↓↘→Ⓚ	中中中中
備考　Ⓖでキャンセル可、最速キャンセル時は攻撃判定なし		
繋ぎ絞盤(つなぎこうばん)	↗Ⓑ.Ⓐ	中・下
架け跳ね帆桁(かけはねほげた)	↗Ⓑ.Ⓚ	中・中
備考　2段目ホールド可		
繋ぎ龍顎(つなぎりゅうがく)	Ⓐ+Ⓑ	中中
備考　Ⓐ+Ⓑ↓で攻撃判定が中に変化して、文曲へシフト		
繋ぎ龍脈(つなぎりゅうみゃく)	←Ⓐ+Ⓑ	中中
備考　ホールド可		
張式改・重ね双哭(かさねそうこく)	↓Ⓐ+Ⓑ	上
備考　玉衡へシフト　↓Ⓐ+Ⓑ.Ⓖでシフトをキャンセル		
七星・天蓋死光閉じ(しちせい・てんがいしちょうとじ)	Ⓑ+Ⓚ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓐ	中×9
備考　天枢へシフト		
追い波紋(おいはもん)	↓Ⓑ+Ⓚ.Ⓑ	下・下
水切打ち(みずきりうち)	↖Ⓑ+Ⓚ	下
備考　↖Ⓑ+Ⓚ↑で天枢へシフト		
七星・昇り紅龍(しっせい・のぼりこうりゅう)	←Ⓑ+Ⓚ	中(ガード不能)
備考　Ⓖでキャンセル可		
昇り龍鱗(のぼりりゅうりん)	→→Ⓑ+Ⓚ	中
禄存(ろくぞん)	Ⓐ+Ⓑ (or→Ⓐ+Ⓑ)	特殊構え
備考　禄存へシフト		
天枢～玉衡(てんすう～ぎょっこう)	↘Ⓐ+Ⓚ	特殊構え
備考　天枢へシフト、その後自動的に玉衡へシフト　2P側は↙Ⓐ+Ⓚ		
追い海月(おいかいげつ)	↖Ⓐ+Ⓚ	下上
波走り(なみばしり)	しゃがみⒶ	特中
波女雲(なみめぐも)	しゃがみ↘ⒷⒶⒶ	下・下・下
備考　1段目、2段目、3段目すべて天枢へシフト		
張式改・併せ焦熱(あわせしょうねつ)	しゃがみ↘ⒶⒷ	下・中
備考　巨門へシフト		
[illegible](はねしぶき)	しゃがみⒷ	中
爪抉き(つまくじき)	しゃがみⓀ	下
張式改・並び双哭(ならびそうこく)	しゃがみⒶ+Ⓑ	中
備考　禄存へシフト		
巴開き(ともえびらき)	立ち途中Ⓐ	中
跳ね沙魚通し(はねさぎょとおし)	立ち途中Ⓑ	中
備考　禄存へシフト		
架け龍咆(かけりゅうほう)	立ち途中Ⓚ.Ⓚ	中・上
張式改・走り双哭(はしりそうこく)	立ち途中Ⓐ+Ⓑ	中
備考　禄存へシフト		
返り開き(かえりびらき)	振り向きⒶ	上
返り面弾き(かえりおもてはじき)	振り向きⒷ	中
返り挿し顎(かえりさしあご)	振り向きⓀ	上
返り波走り(かえりなみばしり)	しゃがみ振り向きⒶ	下
返り跳ね飛沫(かえりはねしぶき)	しゃがみ振り向きⒷ	中
返り膝割り(かえりひざわり)	しゃがみ振り向きⓀ	下
靄散らし(もやちらし)	ジャンプⒶ	上
張式改・剛槌落し(ごうついおとし)	ジャンプⒷ	中
備考　巨門へシフト		
飛び挿し(とびさし)	ジャンプⓀ	中
降り潮通し(くだりうしおとおし)	ジャンプ遅出しⒶ	下
備考　文曲へシフト		
降り水切(くだりみずきり)	ジャンプ遅出しⒷ	下
備考　天枢へシフト		
降り蛟(くだりみずち)	ジャンプ遅出しⓀ	中

技名	コマンド	攻撃判定
(天枢　テンスウ)		
天枢(てんすう)	—	特殊構え
備考　●外構え　何もしなければ開陽へシフト		
架け黒浪(かけこくろう)	天枢中ⒶⓀ	上・中
備考　2段目ホールド可　天枢中Ⓖで玉衡へシフト		
疾翔龍(しっしょうりゅう)	天枢中Ⓑ.Ⓑ.Ⓚ	中・中・中
備考　天枢中Ⓑ.Ⓑ　もしくは　天枢中Ⓑ　2段目ホールド可　3段目Ⓖでキャンセル可で文曲へシフト		
繋ぎ絞盤(つなぎこうばん)	天枢中Ⓑ.Ⓐ	中・下
架け跳ね帆桁(かけはねほげた)	天枢中Ⓑ.Ⓚ	中・中
備考　2段目ホールド可		

技名	コマンド	攻撃判定
(玉衡　ギョッコウ)		
玉衡(ぎょっこう)	—	特殊構え
備考　背構え　何もしなければ開陽へシフト		
返し波瓜(かえしろうか)	玉衡中Ⓐ	上
波浪響き(はろうひびき)	玉衡中Ⓑ	中
備考　ホールド可　巨門へシフト		
架け骸抉き(かけむくろくじき)	玉衡中Ⓚ.Ⓚ	下・上

技名	コマンド	攻撃判定
(文曲　モンゴク)		
文曲(もんごく)	—	特殊構え
備考　首構え　何もしなければ開陽へシフト		
巡り黒南風(めぐりくろはえ)	文曲中Ⓐ	中中
備考　Ⓖでキャンセル可		
荒波閉じ(あらなみとじ)	文曲中↘↓↙Ⓐ	上
張式改・剛槌落し(ごうついおとし)	文曲中↘↓↙←↖Ⓑ	中
漢打ち(おとこうち)	文曲中Ⓑ	中中中中
架け飛龍(かけひりゅう)	文曲中Ⓚ.Ⓚ	下・中

技名	コマンド	攻撃判定
(巨門　コモン)		
巨門(こもん)	—	特殊構え
備考　●外構え　何もしなければ文曲へシフト		
架け浮舟(かけうきふね)	巨門中ⒶⒶ	下・中
龍骸砕き(りゅうがいくだき)	巨門中Ⓑ	中
備考　ホールド可　文曲へシフト		
咆え翔龍(ほえしょうりゅう)	巨門中Ⓑ.Ⓚ	中・中
備考　2段目Ⓖでキャンセル可		
龍尾走り(りゅうびばしり)	巨門中Ⓚ	下

技名	コマンド	攻撃判定
(禄存　ロクゾン)		
禄存(ろくぞん)	—	特殊構え
備考　●内構え　何もしなければ玉衡へシフト		
踊り蛟(おどりみずち)	禄存中Ⓐ	上
備考　禄存中↗Ⓐで文曲へシフト		
巡り海龍(めぐりかいりゅう)	禄存中Ⓑ	中
備考　玉衡へシフト　禄存中Ⓑ.Ⓖで攻撃をキャンセルし、天枢へシフト		
返り夜汐(かえりやせき)	禄存中Ⓚ.Ⓚ	中・上
備考　2段目ディレイ可		

技名	コマンド	攻撃判定
(七星転生　シッセイテンセイ)		
七星転生1(しっせいてんせい)	構え中➡	構えループ
備考　禄存→巨門→(玉衡→文曲→天枢)　カッコ内くり返し		
七星転生2(しっせいてんせい)	構え中⬅	構えループ
備考　巨門→禄存→(文曲→玉衡→天枢)　カッコ内くり返し		
七星転生3(しっせいてんせい)	構え中Ⓑ+Ⓚ	構えループ
備考　文曲→禄存→玉衡→(巨門→天枢)　カッコ内くり返し		

技名	コマンド	攻撃判定
(8WayRun)		
巡り黒南風(めぐりくろはえ)	➡Ⓐ	中中
備考　Ⓖでキャンセル可		
荒波閉じ(あらなみとじ)	➡↓↙Ⓐ	上
張式改・剛槌落し(ごうついおとし)	➡↓↙←Ⓑ	中
龍影割り(りゅうえいわり)	➡Ⓑ	中
備考　巨門へシフト　➡Ⓑ.Ⓖでシフトをキャンセル		
汀滑り(みぎわすべり)	➡Ⓚ	下
備考　スライディング		
張式改・重ね双哭(かさねそうこく)	➡Ⓐ+Ⓑ	上
備考　玉衡へシフト　➡Ⓐ+Ⓑ.Ⓖでシフトをキャンセル		
昇り龍鱗(のぼりりゅうりん)	➡Ⓑ+Ⓚ	中
渦女雲(うずめぐも)	➡Ⓐ+Ⓚ	下下下下下
備考　玉衡へシフト		
荒波閉じ(あらなみとじ)	⬇Ⓐ	上
浪瓜弾き(ろうかはじき)	⬇Ⓑ	中
備考　玉衡へシフト　⬇Ⓑ.Ⓖで文曲へシフト		
挿し雲丹(さしうんたん)	⬇Ⓚ	中
繋ぎ龍顎(つなぎりゅうがく)	⬇Ⓐ+Ⓑ	中中
昇り龍鱗(のぼりりゅうりん)	⬇Ⓑ+Ⓚ	中
渦女雲(うずめぐも)	⬇Ⓐ+Ⓚ	下下下下下
備考　玉衡へシフト		
荒波閉じ(あらなみとじ)	⬆Ⓐ	上
浪瓜弾き(ろうかはじき)	⬆Ⓑ	中
備考　玉衡へシフト　⬆Ⓑ.Ⓖで文曲へシフト		
挿し雲丹(さしうんたん)	⬆Ⓚ	中
繋ぎ龍顎(つなぎりゅうがく)	⬆Ⓐ+Ⓑ	中中
昇り龍鱗(のぼりりゅうりん)	⬆Ⓑ+Ⓚ	中
渦女雲(うずめぐも)	⬆Ⓐ+Ⓚ	下下下下下
備考　玉衡へシフト		
裏夜光虫(うらやこうちゅう)	⬆Ⓐ	中
鰓抜き(えらぬき)	⬆Ⓑ	上
備考　巨門へシフト		
漢魂(おとこだましい)	⬆Ⓑ⬅	中中中中中
備考　禄存へシフト　Ⓖでキャンセル可		
竜雲荒れ双哭(りゅううんあれそうこく)	⬆・ⒶⒶⒷ	中・中・中
備考　3段目ディレイ可　3段目ホールド可		
裏海月(うらかいげつ)	⬆Ⓚ	下
繋ぎ龍顎(つなぎりゅうがく)	⬆Ⓐ+Ⓑ	中中
張式改・吊し裂尾(つるしれつび)	⬆Ⓑ+Ⓚ	中中中中
備考　Ⓖでキャンセル可、最速キャンセル時は攻撃判定なし		
渦女雲(うずめぐも)	⬆Ⓐ+Ⓚ	下下下下下
備考　玉衡へシフト		
夜光虫(やこうちゅう)	⬇Ⓐ	中
備考　禄存へシフト		
鰓抜き(えらぬき)	⬇Ⓑ	上
備考　巨門へシフト		
漢魂(おとこだましい)	⬇Ⓑ⬅	中中中中中
備考　禄存へシフト　Ⓖでキャンセル可		
竜雲荒れ双哭(りゅううんあれそうこく)	⬇・ⒶⒶⒷ	中・中・中
備考　3段目ディレイ可　3段目ホールド可		
飛び海月(とびかいげつ)	⬇Ⓚ.Ⓚ	下・中
繋ぎ龍顎(つなぎりゅうがく)	⬇Ⓐ+Ⓑ	中中
張式改・吊し裂尾(つるしれつび)	⬇Ⓑ+Ⓚ	中中中中
備考　Ⓖでキャンセル可、最速キャンセル時は攻撃判定なし		
渦女雲(うずめぐも)	⬇Ⓐ+Ⓚ	下下下下下
備考　玉衡へシフト		
唸り深淵(うなりしんえん)	⬅Ⓐ	下
漢打ち(おとこうち)	⬅Ⓑ	中中中中
骸狩り(むくろがり)	⬅Ⓚ	上
繋ぎ龍脈(つなぎりゅうみゃく)	⬅Ⓐ+Ⓑ	中中
備考　ホールド可		
張式改・吊し裂尾(つるしれつび)	⬅Ⓑ+Ⓚ	中中中中
備考　Ⓖでキャンセル可、最速キャンセル時は攻撃判定なし		
渦女雲(うずめぐも)	⬅Ⓐ+Ⓚ	下下下下下
備考　玉衡へシフト		
唸り深淵(うなりしんえん)	⬅Ⓐ	下
漢打ち(おとこうち)	⬅Ⓑ	中中中中
骸狩り(むくろがり)	⬅Ⓚ	上
繋ぎ龍脈(つなぎりゅうみゃく)	⬅Ⓐ+Ⓑ	中中
備考　ホールド可		
張式改・吊し裂尾(つるしれつび)	⬅Ⓑ+Ⓚ	中中中中
備考　Ⓖでキャンセル可・最速キャンセル時は攻撃判定無し		
渦女雲(うずめぐも)	⬅Ⓐ+Ⓚ	下下下下下
備考　玉衡へシフト		
唸り深淵(うなりしんえん)	⬅Ⓐ	下
裏搾り浪羽(うらしぼりろうは)	⬅Ⓑ	中
備考　文曲へシフト		
骸狩り(むくろがり)	⬅Ⓚ	上
繋ぎ龍脈(つなぎりゅうみゃく)	⬅Ⓐ+Ⓑ	中中
備考　ホールド可		
七星・昇り紅龍(しっせい・のぼりこうりゅう)	⬅Ⓑ+Ⓚ	中(ガード不能)
備考　Ⓖでキャンセル可		
渦女雲(うずめぐも)	⬅Ⓐ+Ⓚ	下下下下下
備考　玉衡へシフト		

技名	コマンド	攻撃判定
(投げ技)		
破軍・天龍堕ち(てんりゅうおち)	Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考　Ⓐで投げぬけ可		
貪狼・蛟噛み(みずちがみ)	Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考　Ⓑで投げぬけ可		
破軍・竜角崩し(りょうかくずし)	左投げ	投げ
備考　投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可		
破軍・荒れ龍巣(あれりゅうそう)	右投げ	投げ
備考　玉衡へシフト　投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可		
破軍・刻み海紋(きざみかいもん)	後ろ投げ	投げ
備考　投げぬけ不可(ヴォルド、アスタロスは可)		

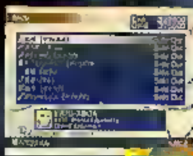
技名	コマンド	攻撃判定
(壁ジャンプ)		
降り潮通し(くだりうしおとおし)	壁ジャンプ中Ⓐ	下
備考　文曲へシフト		
降り水切(くだりみずきり)	壁ジャンプ中Ⓑ	下
備考　天枢へシフト		
繋ぎ疾風(つなぎはやて)	壁ジャンプ中Ⓚ.Ⓑ	上・中
備考　天枢へシフト		
打寄せ海月(うちよせかいげつ)	壁ジャンプ中Ⓚ.Ⓚ	上・下

まずはこのあたりからおさえよう

構えが複雑過ぎてさっぱりと言うなら、無理にすべてを使いこなそうとせず、巨門中Ⓑ.Ⓚと玉衡中Ⓚ.Ⓚなどに集中してみるといい感じで動かせる。これに天枢中Ⓚ.Ⓚなどを徐々に加えていき、バリエーションを増やしていけばいい。

ウェポンマスターモードで武器を集めよう!

家庭用ならではのオリジナルモードが、この"ウェポンマスターモード"だ。このモードでは大陸を旅しながら、さまざまな試練に立ち向かい、賞金を貯めて武器などを買い集めるのが目的。また武器ばかりではなく、話を進めることで隠しキャラクターや新ゲームモード、ギャラリーなども手に入れることができるのだ。今回は前半部分を紹介しよう。


⬅大陸を旅しながら賞金を稼ぎ、ショップで武器を買いそろえよう。


➡基本的には、使用キャラは自由に選択できる。得意キャラで進めよう。

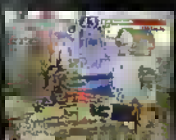
Chapter1 レグレスの試練場

最初のチャプターは、本作の基本的な操作を教えてくれる簡単なもの。ここでしっかりと操作を覚えよう。ステージ2では、連続して3人と闘う場面もある。気力を持続させよう。


⬅ここで基本操作を学ぶことができる。基本を覚え長い旅に備えよう。

Chapter2 旅立ち

ステージ2では、強風によって体が流されるリングが登場する。通常では見られないリングが、頻繁に登場するぞ。これも楽しみのひとつだ。


⬅強風によって体が流されてしまうリングが登場。リングアウトに注意して闘おう。


⬅各部屋の相手を倒しながら、奥へ進んでいこう。最後には、あの吉光が待っている。

ステージ3はダンジョンになっており、各部屋に対戦相手が待っている。3人目には"吉光"が待っており、倒せば各モードで使用可能になるぞ。

Chapter3 自由と喧騒の街ベネトナッシ

最初のステージから、隠しキャラクターである"シャレード"が登場。リングアウトで勝てば、使用可能になるぞ。リングアウトを狙いやすいキャラ、技を選択して闘ってみよう。

途中、投げが有効なステージがある。打撃だけでも勝ててしまうが、ここは投げを狙いたいところ。


⬅ステージ1では、吹き飛ばす効果のある技を見つけ、リングアウトを狙っていこう。


⬅途中には、ダウンすると爆発を起こすリングもある。危険極まりない。


➡4人と闘う長丁場。気力を保ち、最後に待ち受けるセルバンテスを倒せ!

ステージ4では、4人を相手に闘うことになる。最後に待ち受ける"セルバンテス"を倒すと使用可能になるぞ。気を抜かず、全力で挑もう。

Subchapter 秘宝伝説

チャプター3から来ることができる、番外編的なチャプター。このチャプターのショップでは武器は手に入らず、演舞を買うことになる。買い物はあと回しでもいいのかも。

ステージはひとつだが、20部屋からなる大きなダンジョン。しかも登場するのは、アスタロスをベースとしたバーサーカーばかり。仕掛けも多く、気力のいるダンジョンだぞ。


⬅20部屋もあり、対戦相手はすべてバーサーカー。ハッキリ言って強いです。


➡部屋には色々な仕掛けが用意されている。奇妙な仕掛けに戸惑わないように。

Chapter4 第一の門

最初のステージは、爆弾の押しつけゲーム。相手に攻撃が当たると、爆弾を押しつける。タイムアップ時に持っていたら負けとなるのだ。


⬅爆弾はガードしても押しつけられてしまう。最後は離れて逃げ切ろう。

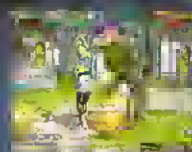

⬅ダンジョンの中は、女性だらけ。そして最後の部屋には、あの人が……。

ステージ5では、女性キャラだけのダンジョンが登場する。すべての女性キャラを倒し、最終部屋に到達すると……ここは見てのお楽しみ。

Chapter5 霊剣

最初のステージは、ランダムで選ばれるふたりとメインキャラでチームを組み、闘うことになる。メインキャラで3人抜きすれば問題ないが、負けたときは大ピンチ。いろんなキャラを触っておくことが大切だ。

ステージ2では、同キャラと対戦することになる。このステージはなかなか手強く、手を焼くかもしれない。自分の弱点を見つけ出そう。


⬅チームを組むキャラはランダム。メインキャラで負けないようにがんばれ。


➡同キャラ対戦は非常に厄介。自キャラの強い部分、弱い部分が見えてくるぞ。

Chapter6 第二の門

最初のステージは、制限時間内に倒せという条件付き。だが対戦相手のバーサーカーが、非常に硬い。攻撃を当ててもムダなので、リングアウトで手っ取り早く倒してしまおう。


⬅尋常じゃないほど硬い、バーサーカー。リングアウトで決着を着けよう。


⬅ひとり勝ち抜くごとに賞金が倍になる。しかし、欲張りすぎないように注意。


➡クリアーしたステージは何度でもプレイできるので、ここで稼いでもいい。

ステージ2では、勝ち抜くごとに賞金が倍になっていくおいしい条件付き。ひとり目に勝てば300G、ふたり目に勝てば600Gとなり、5人まで相手にすることができるのだ。がしかし、対戦相手はけっこう強く、倒しても体力回復は一切ない。負けると賞金も出ず先にも進めないので、無理に5人抜きを狙わず、途中でやめてしまうのも作戦の内だ。

途中のステージでは、ガードインパクトを要求される条件がある。このステージでは、ガードインパクトを成功させるとダメージとなるのだ。攻撃タイミングを覚え、⇨Ⓖだ!


⬅ガードインパクトはタイミングが難しいが、2回成功でクリアー。


⬅全部屋共有のタイムとなっているので、ムダな闘いは避けるようにしたい。


➡リングアウトや強力な技を駆使して、1回の戦闘時間を短縮していこう。

このチャプターの最後も、巨大なダンジョンが待ちかまえている。このダンジョンには大きな仕掛けがあり、全部屋のタイムが共有となっているのだ。200カウントからスタートし、部屋を回るごとにタイムが減少していく。ひとつの部屋に時間を掛けすぎたり、余計な部屋を回っていると最後までたどり着けないことも。時間短縮を考えて闘いをしよう。

武器の性能について

ウェポンマスターモードで手に入る武器には、長所、短所さまざまな性能が備わっている。しかし武器の説明を読んでも、抽象的すぎて効果のハッキリしない物も多い。ここではわかりにくい効果を説明しよう。

体勢を崩しやすい

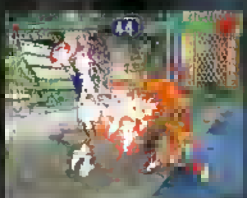
この効果を持つ武器を手にしていると、受けた攻撃がすべてアタックカウンター効果となってしまうのだ。強力な武器の弱点として、この効果が付いていることが多い。まさに諸刃の剣である。



←受けるダメージがすべてカウンターヒットとは、恐ろしい武器だ……。

素早さが上がる（下がる）

この効果を持つ武器を手にしてソウルチャージを行った場合、ソウルチャージの効果時間中は何度攻撃してもチャージが切れることがない。素早さが減るものは、ソウルチャージの効果時間が短いぞ。



←チャージは通常、1回攻撃がヒットすると効果が切れてしまう。

強い一撃

この効果のある武器は、ヒットした攻撃がすべてアタックカウンター扱いとなる。この武器を持てばほとんどの連繋が連続技となる凶悪な代物だ。弱点にもよるが、ぜひ手に入れてほしい武器だ。



←連繋がおもしろいように連続技になる。その切れ味の虜になるぞ。

重い一撃

縦斬りは横斬りを潰すことができるが、技によっては潰せない場合もある。この効果のある武器を装備すると、一撃に重さが加わり、通常では潰せないはずの横切りを潰せるようになるのだ。



←軽い一撃は、逆に潰せるはずの横斬りを潰せなくなってしまうのだ。

ショップアイテム

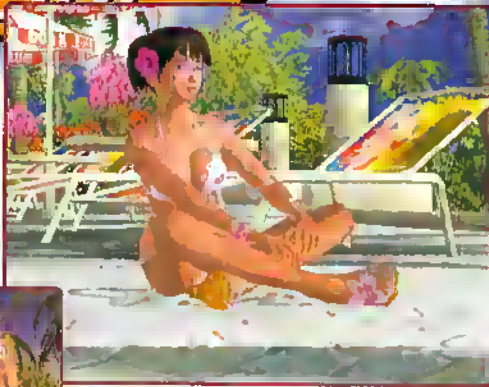
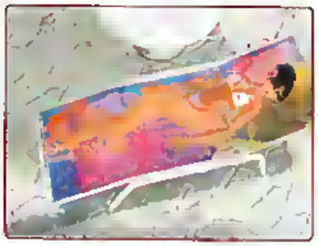
武器名	使用者	価格	備考
エペ	ラファエル	600	防御力が高いが一撃は軽い
透り鳳	タリム	600	防御力が高くガードを貫通するが体勢を崩しやすい
マチェーテ	ユンスン	600	ガードを貫通するが防御力が低い
スパイクシールド	カサンドラ	600	攻撃力が高いが衝撃には弱い
星筋	御剣	600	攻撃力が高いがリーチは短い
吉兼	タキ	800	攻守ともに優れるがリーチは短い
塩手	ヴォルド	600	攻撃力が高いが体勢を崩しやすい
フランベルジュ	ナイトメア	600	ガードを貫通するがガードを貫通される
ウォー・ハンマー	アスタロス	600	気合いと共に鋭さと威力を増すが同時に素早さを失う
ミラージュブレード	アイヴィー	600	気合いと共に鋭い一撃を放てるが攻撃力は低い
クォータースタッフ	キリク	600	防御力が高いがリーチは短い
カルド	シャンファ	600	気合いと共に鋭い一撃を放てるが攻撃力は低い
鉄腕	マキシ	600	重い一撃を放てるが攻撃力は低い
メリーデッド	ネクリッド	600	気合いと共に鋭い一撃を放てるが攻撃力は低い
デスペア	スポーン	600	攻撃力が高くガードを貫通するが体勢を崩しやすい
白怨火	吉光	600	気合いと共に鋭い一撃を放てるが防御力は低い
ファルシオン	セルバンテス	600	攻守共に優れるがリーチは短い
Weapon Gallery	—	2000	—
新コスチューム	御剣	18000	—
スティレット	ラファエル	900	ガードを貫通するがリーチは短い
トンファー	タリム	900	重い一撃を放てるが攻撃力は低い
クファンジャル	ユンスン	900	重い一撃を放てるがリーチは短い
ブラックブレード	カサンドラ	900	リーチが長くガードを貫通するが防御力が低い
西洋両手剣	御剣	900	気合いとともに攻撃力が上がるが衝撃には弱い
スライサー	タキ	900	重い一撃を放てるが体勢を崩しやすい
トファナの鉄	ヴォルド	900	攻撃力が高いが扱いには体力を要る
ジャイアントバスター	ナイトメア	000	気合いを乗せやすいが扱いには体力が要る
テラームーン	アスタロス	000	ガードを貫通するが防御力は低い
ワイズマンフレイル	アイヴィー	000	体力が回復するが防御力は低い
降魔棍	キリク	900	重い一撃を放てるが衝撃には弱い
ノーザンスター	シャンファ	900	強い一撃を放てるが体勢を崩しやすい
連ね小柄	マキシ	900	リーチが長いが防御力は低い
モーフォス	ネクリッド	900	攻撃力が高く重い一撃を放てるが体勢を崩しやすい
マリス	スポーン	900	攻撃を跳ね返すが攻撃力は低い
レイデルパラッシュ	ラファエル	1200	攻撃力が高く重い一撃を放てるが体勢を崩しやすい
百秒	ユンスン	1200	リーチが長いが自らも傷を受ける
シャムシール	御剣	1200	リーチが長いが体勢を崩しやすい
シェイム&ブレイム	ヴォルド	1200	防御力が高いが攻撃力は低い
鉄棒	キリク	1200	攻撃力が高いが扱いには体力が要る
カスターネ	ミツルギ	900	攻撃力が高く重い一撃を放てるが体勢を崩しやすい
フィランギ	セルバンテス	900	体力が回復するが衝撃には弱い
Battle Theater		4000	—
新コスチューム	タキ	42000	—
サイドハルパー	タリム	1200	気合いと共に鋭い一撃を放てるが攻撃力は低い
馬手差	カサンドラ	1200	防御力は高いが攻撃力は低く一撃は軽い
乾斬	タキ	1200	ガードを貫通するが防御力は低い
巨鉄板	ナイトメア	1200	防御力が高くガードを貫通するが自らも傷を受ける
バトルアックス	アスタロス	1200	防御力が高く衝撃には強いが攻撃力は低い
夢幻刃	アイヴィー	1200	ガードを貫通するが衝撃には弱い
闘打臣	マキシ	1200	攻撃力が高いが防御力は低い
オーカスネイル	ネクリッド	1200	気合いと共に攻撃力が上がるがガードは貫通される
トーメント	スポーン	1200	攻撃力が高いが一撃は軽い
斬鉄剣	吉光	1200	攻撃力が高くガードを貫通するが衝撃には弱い
二郎刀	セルバンテス	1200	リーチが長いが衝撃には弱い
逆手十六夜	クリム	1600	攻守共に優れ気合いと共に攻撃力が上がる
スクラッチコーム	カサンドラ	1600	攻撃力が高くガードを貫通するがリーチが短い
御通	タキ	1000	気合いと共に鋭い一撃を放てるが防御力は弱い
グーテンタッグ	アイヴィー	1000	攻撃力が高く重い一撃を放てるが扱いには体力が要る

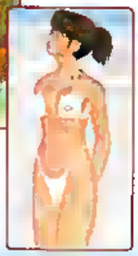
武器名	使用者	価格	備考
コピス	シャンファ	1600	ガードを貫通するがリーチは短い
イグニスファテュアス	ネクリッド	1600	防御力が高く体力が回復するが攻撃力は低い
ミゼリー	スポーン	1600	攻守共に優れるが衝撃には弱い
新コスチューム	ヴォルド	22000	—
Exhibition Theater	ラファエル	5300	—
Exhibition Theater	タリム	3500	—
Exhibition Theater	ユンスン	4000	—
Exhibition Theater	カサンドラ	4200	—
Exhibition Theater	御剣	2300	—
Exhibition Theater	タキ	2500	—
Exhibition Theater	ヴォルド	2800	—
Exhibition Theater	ナイトメア	2600	—
Exhibition Theater	アスタロス	2700	—
Exhibition Theater	アイヴィー	3100	—
Exhibition Theater	キリク	3000	—
Exhibition Theater	シャンファ	3700	—
Exhibition Theater	マキシ	2400	—
Exhibition Theater	ネクリッド	4300	—
Exhibition Theater	スポーン	5000	—
Exhibition Theater	吉光	1900	—
Exhibition Theater	シャレード	4600	—
Exhibition Theater	セルバンテス	2600	—
倭刀	ラファエル	1600	気合いと共に鋭い一撃を放てるがリーチは短い
肉斬大包丁	ユンスン	1600	攻撃力が高いがリーチは短い
バゼラード	御剣	1600	防御力が高く重い一撃を放てるがリーチは短い
アイアンラム	ヴォルド	1600	気合いと共に攻撃力が上がるが同時に防御力を失う
グラム	ナイトメア	1600	攻撃力が高くガードを貫通するが体勢を崩しやすい
グレートモール	アスタロス	1600	衝撃に強いがリーチが短い
グーテンタッグ	アイヴィー	1600	攻撃力が高く重い一撃を放てるが扱いには体力が要る
崑崙竹	キリク	1600	体力が回復するが一撃は軽い
雷鎚	マキシ	1600	気合いと共に攻撃力が上がるが自らも傷を受ける
ダー	吉光	1600	強い一撃を放てるが攻撃力は低い
アーケロン	セルバンテス	1600	気合いと共に力を増すがガードは貫通される
ヘビージュル	ヴォルド	2200	リーチが長いが衝撃には弱い
レクイエム	ナイトメア	2200	防御力が高く衝撃には強いが一撃は軽い
タバール	アスタロス	2200	強い一撃を放てるがガードは貫通される
ルミナスサーペント	ネクリッド	2200	強い一撃を放てるが防御力が低い
プレゲトン	セルバンテス	2200	ガードを貫通し鋭い一撃を放てる
新コスチューム	ナイトメア	22800	—
チャーコゥ	タリム	2200	攻撃力が高いがガードは貫通される
カッツヴァルゲル	カサンドラ	2200	気合いと共に素早さが上がるが同時に体力を失う
鉄砲打	タキ	2200	体力が回復するがリーチは短くガードは貫通される
バイパーエッジ	アイヴィー	2200	攻撃力が高いが衝撃には弱い
七星刀	シャンファ	2200	リーチが長く重い一撃を放てるが攻守共に劣る
Art Gallery (Hi End)		8500	—
新コスチューム	アスタロス	17000	—
シュヴァイツァー	ラファエル	2200	気合いと共に攻撃力が上がるが衝撃には弱い
承影	ユンスン	2200	気合いを乗せ易いが攻守共に劣る
月山	御剣	2200	強い一撃を放てるが扱いには体力が要る
六尺棒	キリク	2200	リーチが長いが体勢を崩しやすい
不倒	マキシ	2200	リーチが長く攻撃力が高いが衝撃には弱い
リーバー	スポーン	2200	リーチが長く生命力を吸収するがガードは貫通される
粛清	吉光	2200	気合いと共に鋭い一撃を放てるが扱いには体力が要る
カーマ&マーラ	ヴォルド	3000	防御力が高いが一撃は軽い
ファウスト	ナイトメア	3000	気合いと共に攻撃力が上がるが扱いには体力が要る
両刃斧	アスタロス	3000	攻撃力が高く重い一撃を放てるがガードは貫通される
ジンクスホロウ	ネクリッド	3000	ガードを貫通するが攻守共に劣る。貫通時のほうが強い
ヴェンジェンス	スポーン	3000	気合いと共に攻撃力が上がるがガードは貫通される
バカヤン	吉光	3000	気合いと共に素早さが上がるが防御力は低い
Art Gallery (Illustrations)		5500	—
新コスチューム	アイヴィー	22500	—

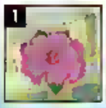
※武器の値段は、キャラ使用率によって変化します。

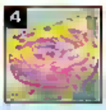
レイファン

白が眩しいムーンストーン（クリスティ）の胸のピンクに合わせて、コーディネイト。❶ピンクのハイビスカス❷パープルのサングラス❸花のサンダル（ピンク）❹マーブルのバングル





着こなしを考察！

さて今月も、筆者の独断と偏見によるコーディネイトを紹介してみよう。今回はほかのキャラクターの水着を使ってコーディネイト。他キャラへのプレゼントは大胆な水着になりがちだが、そのキャラクターに似合う水着をプレゼントしてあげることも大切だぞ。



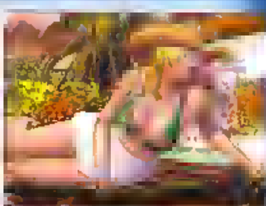
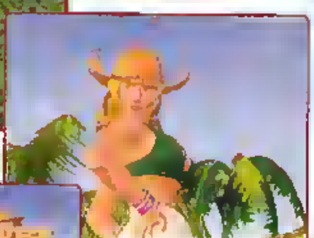
⬆️う❶はほかのキャラクターの水着でコーディネイト。着こなしを厳選するのに、頭はパンク寸前です。

バレーもバカンスもまだまだ遊び足りない！

DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

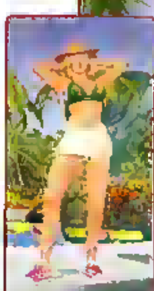
サック島に滞在すること数週間……数え切れないほどのバカンスを満喫したかもしれないが、攻略はまだまだ終わらないぞ！

タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチバレーボール		
発売元	テクモ	ジャンル	スポーツ
発売日	発売中（1月23日）	価格	7800円（税別）
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	8ブロック～	システム対応	5.1ch、HDTV
その他			

ティナ

ウエスタンストローハットを最初に決め、帽子に合う水着をチョイス。しろつめくさ（スカート・かすみ）との組み合わせがしっくりくるかな。❶ウエスタンストローハット❷ピンクのメガネ❸ハートのスニーカー❹ピンクのリストバンド

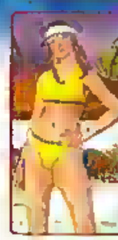






ヒトミ

スポーティーな感じが出るミトリン（クリスティ）を選び、ヒトミの好きなブルー系でアクセント。好きな色を選んであげるのもポイントのひとつ。❶青いサンバイザー❷ゴーグルサングラス（青）❸青いスニーカー❹青いバングル










特命リサーチ DOAX

『DOAX』は曖昧な部分が多く，ささいなことで頭を悩ませてしまうゲームである。その曖昧さから，ネットの掲示板ではオカルトめいた噂話が数多く持ち上がってくるほど。だが，ハッキリとした答えは出ていない。このページでは，プレイ中に出る疑問，噂話を検証してみよう。



検証その1 日焼けについて

『DOAX』を通常どおりにプレイしていると，あることに気づく。女の子たちが日を追うごとに日焼けしていくのだ。これは発売当初から知られていることで，プレイしながら「なんとなく日に焼けたね～」などと感じていたかもしれない。しかし，実際に日焼けはどの程度の早さで進行し，どこまで焼けるのかを知る人は少ないだろう。ここでは日焼けの進行具合や，その度合を検証してみよう。

調査を行った結果，日焼けは1フェイズごとに進行することが判明。焼け具合は，どの時間，どのスポットにいたかで変化してくるようなのだ。時間と日焼けの進行具合をまとめたのが，下の表である。日焼けの進行度合をSとA～Fの7段階で評価している。日射しを強く浴びるバースアイランドはいちばん進行度が高く，つぎに各ビーチといった感じである。やはり日射しを受けにくいジャングルは，日焼け進行度は低い。日焼けするなら，バースアイランドへ行こう。また，サンタンローションを使用することで日焼けの進行度を高め，サンスクリーンの使用で進行を止められるぞ。

日焼けの度合いは5段階に分かれているようで，最高値に達するとそこで止まる。ムダにローションを使用しないこと。



⬆日焼け進行度は，時間とスポットで決まるぞ。下表をチェックしよう！



➡早く焼きたいなら，ローションを使おう。

⬅逆にサンスクリーンを使えば，日焼けはまったく進行しないぞ。

スポット	朝	昼	夕
ニキビーチ	B	A	D
プライベートビーチ	B	A	D
ジャングル	E	D	F
バースアイランド	-	S	·
プールサイド	C	B	E



検証その2 アイテムが一杯の相手にプレゼントすると？

好感度を上げるためにプレゼントを渡し，つぎのプレイでもプレゼント。これをくり返していると，使用していない女の子のアイテムスペースは，すぐに埋まってしまう。そんな状態で目的の水着をプレゼントした場合，果たして受け取ってくれるのだろうか？

1キャラクターの持ち出せるアイテムは48個。この状態でアイテムを受け取る場合，アイテムの整理が要求される(プレイヤー時)。しかし，プレイヤー以外の女の子はアイテム整理などしない。コレクションに入っていないアイテムはしまってくれるが，そうでない物はいつまでも持ち続けているのだ。この状態で新しいアイテムをプレゼントすると，たとえ受け取ってくれても本人の手元には残っていない。やっとのことで渡せた水着も，アイテム一杯では水泡と化してしまう。目的のキャラクターに目的の水着を渡す場合，しっかりとアイテム整理しておこう。整理整頓をこまめに。

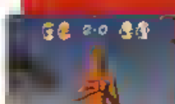


⬅慣れてくると，必然的に渡すアイテムが偏ってくる。

➡たとえ受け取ってくれても手元には残っていない。

アイテム整理を忘れずに

アイテムが一杯かどうかは，女の子の水着でチェックしよう。毎日着替える水着が，ある日を境に着替えなくなったら要注意。アイテムが一杯で，水着の着替えができないのだ。



⬅同じ水着を着てくるようになったら，アイテム一杯の証拠。



➡そのキャラでプレイし，いらないアイテムは捨ててしまおう。

検証その3
なかよし度ともらえるプレゼントの関係

なかよし度が高くなると女の子たちからプレゼントがもらえるが、この確率は一定とされている。つまり、一度プレゼントがもらえる状態になれば、それ以上なかよし度を上げ続ける意味はないということになる。しかし、プレゼントを送り続けたほうが、プレゼントの量が多く感じるのは気のせいだろうか？ また、量は変わらずとも、水着が多いということはないだろうか？ オカルトレベルの話であることは承知のうえで、これを第3の検証テーマとして扱うことにする。……とそのまえに、なかよし度が上下する条件をまとめよう。

なかよし度はこうすれば上がる

なかよし度が上がる条件はふたつある。このうち重要なのは②のプレゼントのほうだ。バレーで上がるのはパートナーのなかよし度のみだし、上昇する量もごくわずか。好みを理解し、しかるべきプレゼントを渡す……これがなかよし度を上げる王道であると同時に、実質的に唯一無二の方法でもあるのだ。



←最高評価の品なら、最低状態でも3、4個でMAXに。

1 バレーに勝利する



↑自分がミスプレーをしたときにも下がることがある。

ビーチバレーで勝利すれば、パートナーのなかよし度が少し上昇する。しかしその数値は微量であるため、いきなり"やる気なし"から"しんけん"になる、ということはない。逆にいえば、パートナーのなかよし度を大きく高めるチャンスは夜のプレゼントしかないということだ。好みのアイテムをしっかり選ぼう。

2 好きなものをプレゼントする



↑アクセサリーと水着は5個まで買える（一部例外あり）。

効果的なのはやはりプレゼント。序盤にまんべんなく贈りたい場合は、見落としがないように注意。雑貨屋だけではなかなか集まらないこともあるので、事前のプレイから持ち越したり、アクセサリーや水着をまとめ買いしておくなどしよう。とくにティナとヒトミは好きな色が同じなので、どっちつかずになりやすい。

なかよし度はこうすれば下がる

なかよし度を下げるには、基本的に上がる行為と逆のことをすればいい。とはいえ、意図的に下げたいという状況はほとんどないはず。Aと仲がいいとBのなかよし度が下がる、といった相互関係も本作にはない。プレゼントの選択ミスはある程度はやむなしと割り切ろう。のちのプレイに活かせばオーケーだ。



←パートナーをころころ変え過ぎるのはあまり好ましくない。

1 バレーに敗北する

バレー敗北時に下がるなかよし度は勝利時と同じく微量。相手のやる気が下がるメリットはあるが、勝利すればもとに戻るので考慮しなくていいだろう。一部の女の子は、試合に負けるとなかよし度が大きく下がってしまうので注意。

2 きらいなものをプレゼントする

嫌いと知りつつプレゼントするのは、特定の水着を渡したい場合。もらってくれる確率はなかよし度に比例し、MAX状態でも5割を下回る。"なかよし度を最大まで高めて直渡し"がいちばん受け取ってくれやすい方法だ。覚えておこう。

3 別な女の子をパートナーに誘う

対象はパートナー。誘う、という行為だけで下がるのだが、もしペアが解消されれば大きく下がる。乗り換えた直後の状態では夜にプレゼントがもらえない。好みのアイテムをプレゼントしてフォローすることを忘れずに。

八人八様の個性
なかよし度特別変動条件

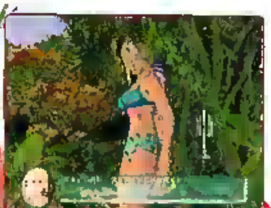
バカンスを楽しむ8人の女の子は性格もさまざま。上記の条件以外にも、なかよし度が変動する特別条件が存在する。かすみとティナのふたりは、知らないうちに下がっていることがあるので、なるべく毎晩プレゼントを贈ろう。

キャラクターの性格と特別変動条件

キャラクター	特別条件	キャラクター	特別条件
かすみ	毎晩占いをする習慣があり、なかよし度がランダムで変動する。上がり幅より下がり幅のほうが少し大きい。	クリスティ	しつこくされるのを嫌がるクリスティ。プレゼントの手渡し、ペアの誘いを1日に合計2回以上行うとダウン。
ヒトミ	ヒトミちゃんは負けず嫌い。ペアを組んでいるときにバレーに負けると、なかよし度の下がりが大きいのだ。	ティナ	1フェイズ会わないだけで少し下降（夜以外）。"会う"とはペアの誘いやプレゼントのこと。ペア時は問題ない。
エレナ	育ちのいいエレナ様は朝が苦手。朝フェイズのみなかよし度が下がるので、水着を渡すなら昼以降にしよう。	リサ	誰にでも愛想がよく、やさしい性格のリサには特別条件はなし。面倒見もいいようだし、彼女は大人ですな。
レイファン	レイファンちゃんもバレー敗北時になかよし度が下がる。相手チームにティナがいるとさらに下がるぞ。	あやね	あやねちゃんも朝に弱く、朝フェイズは不機嫌。エレナ様と同じで、昼になればなかよし度はもとに戻るぞ。

なかよし度を上げ続ける意味は？

さて、なかよし度の[illegible]条件を理解したところでさっそく冒頭のテーマを検証！　なかよし度が高くなってもプレゼントを渡し続けた場合と、夜のプレゼントがもらえるようになったら何もしない場合のふたつで比較してみたぞ。プレイヤーはリサを選び、パートナーはティナのまま。なお、ランダム変動のかすみにだけは、ケース1のバカンス時も毎晩プレゼントを郵送し続けた。



←なかよし度を一気に高めるため、序盤は手渡しした。



←種類が多いせいか、水着が来る確率はじつは高め。

ケース1 ある程度上がったら放置

14日でプレゼントは32個で、水着率は6割強。1日の平均は2.3個になるが、序盤のなかよし度が低いことを考えれば、2.5個くらいはいきそうだ。8人で2.5個とすれば、約30パーセントの計算に。

2週間でもらえたプレゼント

水着	水着以外	合計
20	12	32

ケース2 死ぬ気で渡し続ける

プレゼントをどんどん渡し続けた結果は……思った以上によろしくない。水着率は58パーセント、1日平均2個弱と、どちらもケース1に劣るという惨憺たる結果に。ていうか関係ないでしょコレは。

2週間でもらえたプレゼント

水着	水着以外	合計
15	11	26

検証その4
神は見ていた！ ゴッドハンドシステム

夜に女の子たちから贈られるプレゼントは、送り主が好きなものが原則。しかし、これには例外があるらしい。大枚をはたいた水着を何度も何度も捨てられて、悔し涙で枕を濡らした経験はないだろうか？　おかげさまでスポーツショップは大繁盛……かどうかはさておき、この無慈悲な現実に対して、神が救いの手を差し伸べる僥倖があるという。そう、これこそがゴッドハンドシステム！　見事この恩恵にあやかることができれば、思いがけないプレゼントに目頭を熱くせずにはいられないだろう。その真偽をここで検証する。

神の見えざる手

要約すると、ゴッドハンドシステムとはプレイヤー（キャラAとする）がNPC（キャラB）に渡して捨てられたアイテムを記憶していて、キャラBでプレイ時に、NPCのキャラAからそのアイテムが贈られてくる現象をいう。いわば救済措置である。この方法がどれだけ現実味があるかが本項のテーマだ。



←手渡し成功率は3割（前回日記参照）。神よ来たれ。

標的はヴィーナス

ゴッドハンドの対象はリサのヴィーナス。何かと捨てはやされがちな水着なので、正直「またか」という声が聞こえてきそうではある。だが、女神の名が冠されたリサ水着群の中にあって最高金額かつ最高露出度！　まさに女神オブ女神と呼ぶにふさわしいヴィーナスは、戦士のたしなみでもあり、やはりこういった企画記事にふさわしいと思う次第である。

使用したデータについて

編集部にある数台のXboxに収められたバカンスデータをくまなく見ると、じつに中途半端ないいデータを発見。ヴィーナスはティナとヒトミを残すのみで、リサのプレゼント欄にはラッピングしたヴィーナスが2着。さながら兵どもが夢の跡、といった風情である。これに加えて、ニューゲームのデータも使用して、ふたつを比較してみることにする。

ゴッドハンドシステムとは？

1 渡したいアイテムをプレゼント

まずは正攻法でふつうにプレゼント。受け取ってくれればまったく問題はないが、なかなかうまくはいかない。気休めにしかならないが、ダメもとで攻めたほうが失敗したときのショックも小さい。



←このあとは夜が怖くもあり、待ち遠しくもある。

2 捨てられたのを確認

"ねる"選択後の真っ暗な画面で一瞬の間があれば、メッセージを待つまでもなく期待は打ち砕かれる。しかし落胆することなかれ。これでゴッドハンドシステムの準備は完了。さっそく帰り支度だ。



←すっかりおなじみの画面。まぁ、いつものことだ。

3 捨てた相手でプレイすると？

今度はヴィーナスをあっけなく打ち捨てたあの子でプレイ。リサのなかよし度を上げてひたすら日を重ねよう。捨てられたアイテムと同じ包装のプレゼントが来たら、期待せずにはいられない。



←過度の期待は落胆倍増なので、注意されたし。

REPORT1



◎バカンスの方針

手順は、リサでティナにヴィーナスを渡して捨てられたのを確認した晩に"あしたかえる"を選択。つぎにティナでリサと組み14日間を過ごした。ティナでのプレイは各データで3バカンスずつ行った。プレゼントは検証3の結果からあまり意味がないと思いつつも、1stプレイのみほぼ毎晩渡した。

◎結果は出ず……

結論からいうと、どちらのデータもヴィーナスはもらえなかった。初回データは余計な捨てられ記憶がないぶんバック率が高そうと感じて採用してみたが、3回程度のプレイでは有効度はまったく未知数。プレゼントの総数がだいぶ違う点が気になったものの、これまでの経験からランダム説が濃厚。

		Day1	Day2	Day3	Day4	Day5	Day6	Day7	Day8	Day9	Day10	Day11	Day12	Day13	Day14
旧データ	1st	—	—	—	—	イザナミ	—	—	—	—	—	—	赤いバレーボール	ギター(赤×青)	ユニコーン
	2nd	—	—	—	—	—	—	—	—	エオス	赤いバングル	—	—	—	日本料理の秘伝「ヤキソバ」
	3rd	—	パイナップル	サラダ	—	—	—	—	日本料理の秘伝「ケヌキウドン」	—	—	セレーネ	—	—	—
初回データ	1st	リリス	赤いバングル	—	サボテン	—	—	—	—	—	赤いバングル	フレイヤ	—	リリス	—
	2nd	ドーナツ	万年筆	赤いチェックのサンバイザー	—	デメテル	—	—	ミネルヴァ	やさいジュース	フローラ	—	日本料理の秘伝「シャブシャブ」	—	—
	3rd	セレーネ	タレイア	—	ラベンダー	—	—	—	—	研究用クローン技術	—	—	—	ベローナ	—

REPORT2



旧データ編

なかよし度を上げて、無造作にプレゼント欄に放り込まれていたヴィーナスを渡したところ、何事もなく夜が明けてしまった。早くも目標が達成されてしまい、旧データは終了。うれしいながらもなんとなく裏切られた気分。

まさかの直渡し成功



←運がいいんだか悪いんだか……微妙な結果に。

初回データ編

こちらのヴィーナスは思惑どおりに捨てられ、ヒトミでソロプレイ開始。初プレイなので当然所持金は少ないが、2日目に赤いハイビスカス（100Z）を発見。運よくリサもいてくれたので、3回手渡しする。そしてその晩に届いた楕円形の包み……中身はヴィーナス！　ウソのようだけどホントの話。とはいえ、これで証明できたのは"ゴッドハンドシステムは存在する"ということだけだったり。

神の手が降臨!!（マジです）



↑ほぼ最速でヴィーナスが届き、思わず踊りだしてしまったヒトミさん（18才）。

ビーチバレースキルアップ企画

ビクトリーロードを君に! Xtreme

ビーチバレーのポイントを会話形式で紹介するこのコーナー。今回のテーマは"対人戦攻略"だ。

登場人物紹介



対戦型ゲームを愛する本誌編集。腕はイマイチ?



勝利にこだわる本誌ライター。パッド操作が苦手。

対人戦初挑戦のノリック。はたしてその結果は……?

ノリック(以下ノ)　キィ～ッ!!!!
げんすい(以下げ)　はい。また私の勝ちです。

ここはファミ通Xbox編集部。今日はノリックとげんすいが対戦しているようだ。

ノ　ぜんぜん勝てねえ!　どうすりゃいいのさ?
げ　そうですねえ……。まず、ノリックさんの弱点はブロック関連ですかね。
ノ　ブロックかぁ。フェイントで全部得点されちまう気がして、いまいち使いたくないんだよ。
げ　そこは**右スティックでパートナーを動かしてカバーしないと**。
ノ　うぇぇ、操作が複雑だなあ。
げ　最初は大変ですが、ちゃんとやればフェイントでは点を取られなくなりますよ。
ノ　……ううむ。わかった、がんばる。
げ　あと、もう少し**体格差**(注1)**を意識して攻めたほうがいいんじゃないかな**。
ノ　それなら知ってるぜ。**大きいキャラは小さいキャラを吹き飛ばしやすい**(注2)んだろ?
げ　さっきのブロックとも関係あるんです。ノリックさんが使ってるリサはMランクですから、Lランクのヒトミとティナは吹き飛ばせません。これらのキャラがブロックに飛んだら、**勝負は避けるべきですね**。
ノ　じゃあ、延々とフェイント打てってのぉ?
げ　そのためにロングトスがあるんです。相手も人間なんですから、きちんと**トス方向を振り分ければ完全にはブロックするのは無理**ですね。
ノ　了解!　じゃ、早速もう1回勝負しようぜ。

再び対戦をはじめるノリックとげんすい。さっきよりはいい勝負になっているようだが……

ノ　う～む。ブロックについてはわかってきたけど、いまのはレシーブが納得いかないぞ。
げ　ほほう。どう納得いかないんですか?
ノ　だってさ、俺のキャラってレシーブミスばっかりなんだもん。ツイてね～よ。
げ　おっ、いいとこに気がつきましたね。
ノ　へ?　どういうこと?

脚注

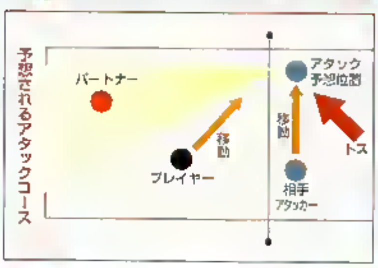
注1:「DOAX」のキャラは、体格がS、M、Lの3ランクに分かれている。Lランクはティナとヒトミ、Mランクはエレナとクリスティとリサ、Sランクはかすみとあやねとレイファン。
注2:吹き飛ばしと飛び込みレシーブは混同しやすいが、まったく異なる要素。下に両者の違いを示しておくのできちんと理解しておこう。


←これが吹き飛ばし。たとえレシーブの位置取りが正確でも、相手のスパイクがどんぴしゃだと一定の確率で発生してしまう。


➡飛び込みレシーブは相手のスパイクのタイミングに関係なく、ボールの落下地点から離れた位置でBを押したときに発生。

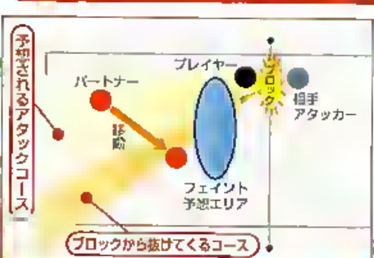
ブロック時はパートナーのフォローを忘れずに!

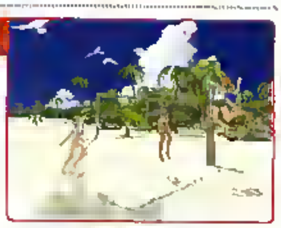
❶ 相手トス方向に合わせて前衛を移動



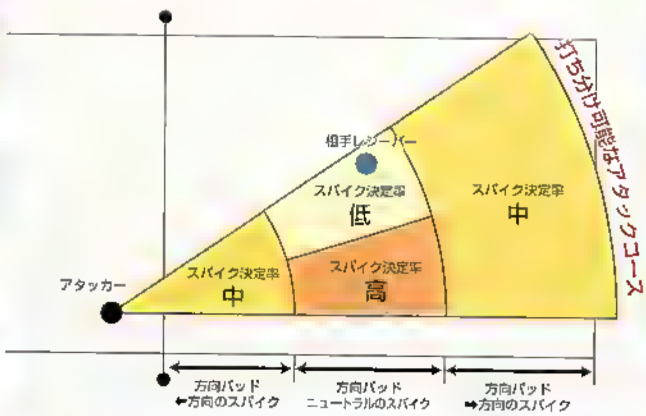

⬆相手のアタック位置から、おおよそのアタックコースは推測できる。そして、プレイヤーがブロックに飛べばこのコースはさらに制限される。

❷ 後衛はフェイントへのフォローに回る




⬆フェイントに対応するため、右スティックでパートナーを移動させる。ここで、ブロックでは防げないスパイクコースをフォローできれば理想的だ。

レシーブミスを誘うアタックを!



相手がコートの中央にいる場合、どこにスパイクを打ってもたいていボールには触れられてしまうが、レシーブミスする確率は微妙に異なる。本来はコート奥へのスパイクも左右の打ち分け角度によって決定率に差が出るはずだが、相手のパートナーが存在することも考慮し、決定率は"中"とした。

レシーブを崩すアタック方法を捜せ！

げ　いいですか、対人戦でもCPU戦でも、レシーブの基本は同じです。

ノ　こないだ教えてもらったヤツだろ？　**コートの真ん中にかまえたら、タイミングだけ計ってBを押す方法**（注1）。ちゃんとやってるぞ。

げ　確かに。では、その方法でレシーブする相手は、どうやって崩すんでしょう？

ノ　そりゃあ……吹き飛ばしを狙う。

げ　それも正解のひとつですが，自分より大きい相手は吹き飛ばせません。**コースを突いて相手のレシーブミスを待つのがいちばん**なんです。

ノ　俺だってコース突いてるって！

げ　左右はね。じつは、意外に前後の振り分け、それも**コート奥へのスパイクが重要**なんですよ。

ノ　？？？

げ　ノリックさんがレシーブミスするときって、画面内のキャラが両手を上げるポーズ（注2）でレシーブしてると思いませんか？

ノ　高いボールがきたときのレシーブ体勢だろ？

げ　そそ、あれが意外に危険。内部的にどう処理されてるのかはわかりませんが、**あの体勢でレシーブすると、ボールを後逸することが多い**んです。じつは私は、なるべくノリックさんがあのレシーブをするようにスパイクを打っていたわけです。

ノ　むむっ、そんな秘密が！　つまり、**コート奥へのスパイクを多用しろ**ってことだな（注3）。

げ　まだ続きがあります。奥へのスパイクを多用すると、それだけ相手はレシーバーを下げようとしますよね？

ノ　そりゃそうだ。

げ　すると，**今度はネット際がガラ空き**。方向パッドを⬅に入力するスパイクが決まりやすい。

ノ　なるほど！　これで相手が自分よりデカくても大丈夫だな。

げ　とまあ、理屈ではそうなるんですが、実際に崩すのはなかなか大変です。ラリーが長引いちゃうんですよね。……そこで、もっと勝負の展開を早める究極スタイルを伝授しましょう。

ノ　今回はずいぶんもったいぶるなあ。

　ノリックに何やら作戦を伝授するげんすい。読者の皆さんには、ページ下部の"2アタック戦術"を参照していただくとしよう。

ノ　おお、こりゃすげえ！　右スティックでパートナーを動かすのが忙しいけど、**これまでとは段違いに点が取れる！**（注4）

げ　相手の前衛がスパイクのスキで動けないうちに反撃するコンセプトですから。

ノ　なるほどね。んじゃ最後に質問。けっきょく、このゲームの対戦ってどのキャラが強いの？

げ　**やっぱり，ティナかなあ。**ボールパワーと吹き飛ばし能力の高さにより、攻撃力は最強。弱点はレシーブ能力だけど、最近はレシーブにはむしろサイズのほうが重要という説が有力です。

ノ　オッケー、オッケー。それだけわかれば十分。これで明日の編集部最強決定戦もバッチリだぜ。

げ　へえ～、そんなのあるんですか。ま、優勝できるように祈ってますよ。

　さて翌日の大会，ノリックは1回戦でキャラ決めじゃんけんに負けて，相手のティナ&ヒトミチームにボコボコにされましたとさ。

脚　注

注1：キャラのレシーブ範囲は意外に広いため，この方法ならアタッカーがスパイクを左右に振り分けてもたいていボールを拾える。CPU戦においてはたいへん有効な防御方法のひとつだ。

注2：下の写真に示したレシーブ体勢のこと。



↑後逸しやすい危険なレシーブ。相手にこの体勢を取らせればチャンスだ。

注3：むろん、左右の打ち分けも加われればなおいい。詳しくは左ページ下図を参照のこと。

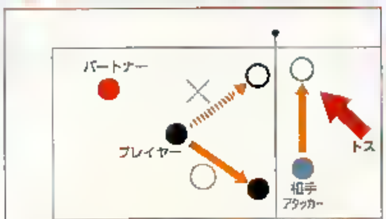
注4：前号のバカンス日記でも少し説明したが，なぜかパートナーの位置が固定されたまま操作を受け付けてくれないことも。現在もその理由は解明されていないが、2アタック戦術を行ううえで最大のリスクとなるので覚えておくこと。



↑パートナーが動いてくれないこともある。解決する手だてはあるのか？

究極の攻撃布陣！　パートナーをフル活用した2アタック戦術！

❶ プレイヤーをネット際まで移動

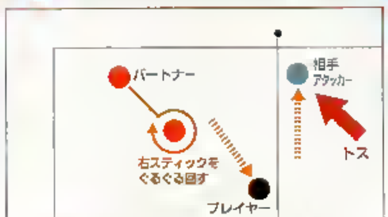


※ブロックは放棄し，トス方向とは逆サイドに移動



↑トスと逆方向に動くのは、パートナーに2アタックトスを指示するときに押したBボタンによってプレイヤーが反応しないようにするためだ。

❷ パートナーをコート中央へと動かす

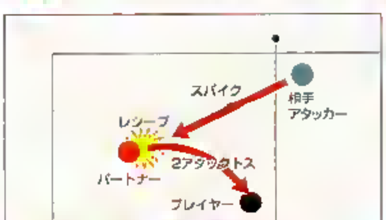


※この場面では，左スティック（方向パッド）は動かさない

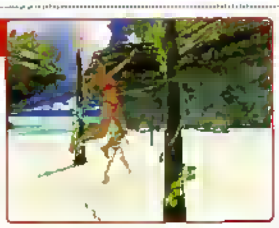


↑パートナーを特定の位置に停止させるには少々テクニックが必要。右スティックをぐるぐる回して、無理やりその場に止まらせるのだ。

❸ 相手のスパイクはパートナーがレシーブ

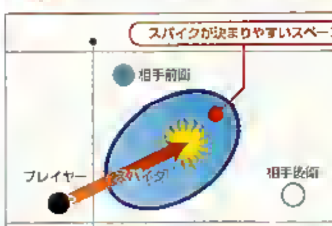


※相手がアタックした瞬間にBを強押し！



↑タイミングよくBを強く押し，2アタックトスの指示を出す。ボタンはなるべく引きつけて押したほうがプレイヤーが反応しにくくなるかな？

❹ ガラ空きのスペースにスパイク！



※相手の前衛はスパイクのスキで動けない！



↑相手の前衛はスパイクのスキでまったく動けないので，後衛と1対1の状況になる。クロス方向にスパイクを打てば，非常に高い確率で決まるはず。

ぼくのバカンス日記●●● カジノ編

カジノジャンル：ブラックジャック
担当：ノリック

感じるんじゃない、考えるんだ

はっきり言ってこのブラックジャック、賭けごとというにはあまりに確率的な要素が強い。右の表のとおりにプレイするのがセオリーで、**これ以上の必勝法はオカルト**と言っても過言じゃない。ディーラーが17以上になるまで引き続けるというルールがある以上、従ったほうがいい。

信じられないあなたに実践プレイ。1万ベットを100回してみました。結果はというと……**42勝53敗5分**。単純に考えると11万ザックの負け越し、100万ザックが89万ザックに、ということになる。「なんだ、セオリーどおりにやってもダメじゃないか」というあなた、**早計**です。じつは42勝のうち、ベット額の2.5倍が配当されるブラックジャックが12回あったのだ。これで18万ザックのプラス。マイナスの数字を見てみると、ダブルダウンが4勝5敗なのでマイナス2万ザック、サレンダーが3回でマイナス1万5000ザックとなり、計7万5000ザックの勝ち越し！　しかもこれベット1万ザックだからこの結果になったが、マックスベットの10万ザックで皮算用すると、**75万ザック**となる。100回に要した時間は1時間程度と考えると……**バレーのほうが効率がいいか(涙)**。今回は運よく勝ち越したけど、負けるときはあっさりと負けるし。ギャンブルは目の色変えずに楽しむ程度がベストかも、とか。

総合収支
+7万5000ザック

POINT 1 すべての基本 ベーシックストラテジー

前号でも掲載したが、これがないとブラックジャックは始まらないので再度掲載。表の見かたは、左端にある数字が自分のカード（合計）で、上端の数字がディーラーの見えているカードの値。これが交差する位置に書かれているのがベストの手となる。

ソフトハンドとは配られた2枚のカードにAが含まれている場合。それ以外はハードハンドとなる。Hはヒット、Sはスタンド、Dがダブルダウン、Suがサレンダーだ。スプリット時は分けてから下の表を参照。ディーラーが8以上ならスプリットせず、手札が8以上ならスプリットと覚えておこう。

	ディーラーのカード										
		2	3	4	5	6	7	H	9	10	A
スプリット	"2,2"	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	H	H	H	H
	"3,3"	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	H	H	H	H
	"4,4"	H	H	H	Sp	Sp	H	H	H	H	H
	"5,5"	D	D	D	D	D	D	H	H	H	H
	"6,6"	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	H	H	H	H	H
	"7,7"	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	H	H	H	H
	"8,8"	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp
	"9,9"	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	S	Sp	Sp	S	[illegible]
	"10,10"	S	H	[illegible]	S	H	H	S	H	H	H
	"A,A"	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp
ハードハンド	～8	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
	H	H	D	H	H	D	H	H	H	H	H
	16	H	D	D	H	D	D	H	D	H	H
	11	H	D	D	H	D	D	H	H	D	H
	12	H	H	H	S	H	H	H	H	H	H
	13	H	H	S	H	H	H	H	H	H	H
	16	H	S	H	H	S	H	H	H	H	H
	15	S	S	H	H	H	H	H	H	Su	H
	16	H	S	H	H	S	H	H	Su	Su	Su
	17～	S	[illegible]	S	H	S	S	S	[illegible]	H	S
ソフトハンド	"A,2"	H	H	H	D	D	H	H	H	H	H
	"A,3"	H	H	H	D	H	H	H	H	H	H
	"A,4"	H	H	H	D	H	H	H	H	H	H
	"A,5"	H	H	H	D	H	H	H	H	H	H
	"A,6"	H	D	H	H	D	H	H	H	H	H
	"A,7"	H	H	D	D	D	[illegible]	H	H	H	H
	"A,8～"	H	H	S	S	H	S	H	H	S	H

ぼくのバカンス日記●●● カジノ編

カジノジャンル：ルーレット
担当：まさ

運ではなく頭脳的勝利を目指す！

100万ザックを手に意気揚々と場内に入ったはいいが、じつはルーレットのセオリーというものがよくわかっていない。リーダーボードは毎回変わるし、ディーラーは機械だし。捨て台詞を残してほかの子たちがつぎつぎと去りゆくなか、思案すること数分。唐突に赤に51枚賭け（レート1万）。これが当たって151万になる。しかし、何か釈然としない。**これではただの丁半博打、戦略もクソもない**。もっとこう、頭脳戦に勝利した充足感といおうか、してやったりな感慨が欲しいところである。

それに、**こんな賭けかたではいずれ破産する**ことは目に見えていたので、**丁半博打で不敗**といわれるマーチンゲール法を試すことにした。端的にいうと、負け分を取り戻せる金額を賭け続ける、というものだ。ベット上限が**100枚ならば**、1枚→2枚→4枚と増やすことで、勝った時点で1チップ儲かる仕組み。セコイ！ 100Zスタートなら、相当数負け続けられるが、儲けは1回100Z。**カジノの報酬がぴょんぴょんゲームに劣る**のも考えものだ。そんなわけでチップ1万でスタートしてみた。

1回目：赤2枚賭け－×：－2万
2回目：赤4枚賭け－×：－6万
3回目：赤9枚賭け－×：－17万
4回目：赤17枚賭け－×：－34万
5回目：赤33枚賭け－×：－67万

…………。黒5連荘もさることながら、賭け金がちぐはぐ。実際に試せばすぐにおわかりいただけると思うが、**1ベット単位の制御が異常に難しい**のである。最初の51枚という中途半端な金額もこれが原因だ。

6回目：赤50枚賭け－○：－17万

やっと勝利。50枚しか賭けなかったのは、クリスティが割り込んできたせい。許すまじ。けっきょく**この方法は時間効率が悪すぎる**のでヤメ。

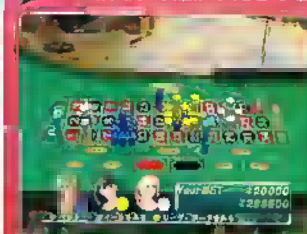
残り134万でまた気まぐれを起こし、1～12に51枚賭け。結果は13だったが、赤52枚でフォロー成功。

ここで急きょ出目の調査。50回試行し、00～17間の90度はほとんど出ていない、0が4回出たなど注目点が見つかった。さらに23～28回目の黒黒赤黒黒赤という配列が目を引く。54～58回目が黒黒赤黒黒で、いまがまさに59回目。**慌てて赤に全額**、と思いきやティナに邪魔され70万でストップ。結果は無情の黒。

最後に40、50回目の出目がともに30（赤）だったことに期待し大勝負。60回目を30に全額投入するも、12（赤）で玉砕。ダメだ、ふっ……。

総合収支
－100万ザック

POINT 1 確率論と侮るなかれ 損をする賭けかたもある



2nd 12と3rd 12の境界に賭けられるが、ここは何が出ても当たらない異次元ゾーンなので注意。0、00、1～3の5点掛けも7倍でレートが低め。

POINT 2 出目を調査し、その傾向を探れ！



黒が5連続など、まれにだが思いっきり偏るときがある。少なくとも出目を読む努力をすれば、たとえ負けても精一杯やったという充実感は残る。

ぼくのバカンス日記 カジノ編

カジノジャンル：ポーカー
担当：げんすい

ダブルアップ狙いは悪手か？

ポーカーを主題とした私のバカンス日記ですが、**テーブルにつくなりガックリ**。オッズが安いんですよ。レートは1万にしたんですが、最高役のファイブカードでも配当は50万。これじゃあ一攫千金なんて無理ですよね。となると、**狙いはダブルアップのみ**。とりあえず、データを取りながらプレイを開始しました。

10分後、何かがおかしい。ここまでのプレイ数は20回ですが、肝心のダブルアップは3連勝すらありません。**ただの引き弱か？**と思いきや、重要な見落としがありました。このダブルアップ、最初にオープンされたカードによって、勝率が左右されるんですね。最初が2とか3なら楽勝ですが、絵札だとほとんど勝ち目なし。つまりハイアンドローのような2択型ダブルアップより、期待値が読みにくいわけです。このままだらだら続けても、100プレイ後に100万をはき出して**衰弱死**というおもしろ味のない結末になるのは明白です。というわけで、手役の配当のみで勝負する路線に変更しました。

50プレイが経過。妙に手役が入るなあと感じ、データを中間集計。結果は、50プレイ中24回、**じつに48パーセントもの確率で手役**が入っていました。そして、手役傾向は3カードなどペア系の役が奇妙に多い。はて、この偏りは？　しばし考え込んだ私は、その原因がジョーカーにあることを理解しました。このゲームのジョーカーは**単体で手役となるうえにワイルドカード扱い**ですから、ペア系の役を簡単にランクアップさせる能力があります。なるほど、手役率が高くなるはずですよね。しかも**ノーリスクの倍々ボーナスゲーム**、ジョーカーゲームのおまけつき。

そこから導かれた私の結論はこうです。**"通常の手役はすべて、チップ持ちをよくするための小役に過ぎず、真のギャンブルはジョーカーゲームにある"**。そうです、どれだけジョーカーを引けるかが、『DOAX』におけるポーカーの焦点だったのです。

あとは100プレイまで一直線。思う存分ジョーカーをめくり、最終結果は以下のとおりとなりました。

手役なし	60回
3カード	16回
2ペア	9回
ジョーカー	7回
4カード	4回
ストレート	3回
5カード	1回
総ジョーカーゲーム数	20回

総合収支
+21万ザック

POINT 1　ジョーカーゲームはノーリスクの倍々ゲーム



ルールは簡単。伏せられたトランプからジョーカーを当てる。毎回配当は倍になるが、伏せ札も1枚ずつ増えていく（4回正解すると終了）。

POINT 2　時間効率は悪い　一攫千金ならほかのテーブルへ



ポーカーで一攫千金を狙うならジョーカーゲームよりダブルアップだが、大物手が入るまでがまどろっこしい。金の亡者はザ・ターゲットへどうぞ。

ぼくのバカンス日記 カジノ編

カジノジャンル：スロット
担当：桃杏

当たりスロットを見抜け！

前回のバカンス日記では、クリスティーの"THE TARGET"をメインに、がっちり儲けさせてもらった。この台はマイナス倍率が頻繁に出るリスクの高い台なのだが、当たったときの倍率も大きく、非常にギャンブル性の高いスロットと言えた。今回はこれ以外のスロットで、当たり台を見つけながらチャレンジしてみたい。果たして今度も勝てるのか?

スロットは一見すると運任せなのだが，攻略法も存在している。それは前回でも解説した、**当たり日だ**。

各スロット台は、**日によって当たりハズレの確率が異なっている**。大勝ちできる日もあれば、大負けの日だってあるわけだ。見た目では、どのスロットが当たり日なのかは判別できないが、数回プレイしてみれば気づくはず。ということで、とある一日のスロット状況を調べてみた。

全台（クリスティー台を除く）を100BETで50回プレイしてみた。

●KASUMI CHAN（かすみ台）
+7800ザック
●GO!GO!ANIMAL（ヒトミ台）
+2000ザック
●SEA PARADISE（エレナ台）
+4000ザック
●Doragon Mania（レイファン台）
-2500ザック
●FLOWER GARDEN（リサ台）
+3500ザック
●MY FAIR LADY（ティナ台）
+45000ザック
●VIOLET PIXY（あやね台）
-23000ザック

この日の当たり台は、かすみ、ティナ台といったところか。エレナ台やリサ台も悪くないのだが、当たりの回数が少なすぎる。ベット数を増やすと、負けが大きくなってしまうからだ。かすみ台は、もう少し様子見で回したいところ。もう50回プレイして100倍が出ればベットを上げて長期戦に持ち込むのも悪くない。徐々にベットを上げていくのがコツ。

さてティナ台だが、この日はおもしろいように当たりがくる。最初はマイナス50かマイナス100倍ばかりでガッカリムードだったが、**一度当たり始めると、止まらない**！ 50倍、100倍が連続してくるのだ。途中には**300倍が当たり特別演出が見られて**驚くほど。検証のため50回でストップしたが、当たりは確実だ。

その後、500ベットに変えて10分ほどプレイしたところ、**150万ザックを稼ぐことに成功**。マイナス50倍と100倍のくり返しで浮き沈みが激しいが、十分な稼ぎとなった。当たり台を見抜き、大金を掴んでみよう。

総合収支
+151万4800ザック

POINT 1　スロットの収支をチェックするべし！



日によって当たり台が変化するが、どの台が当たりなのかは判別できない。すべての台を同数回プレイし、勝ち負けを細かくチェックしよう。

POINT 2　当たりの波を読み、ベット数を変えよう



マイナス倍率のある台では、プラスとマイナスの波を読みとることも重要になる。プラスが連続でくる予感がする場合には、ベット数を上げよう。

Team NINJA FREAKS
チーム ニンジャ フリークス

第9回

『DOA』を振りかえる その6 21世紀の礎、それが『DOA3』

いよいよ『DOA』を振り返るシリーズも大詰め。Xboxにてセンセーショナルなデビューを飾った『DOA3』が登場。いままでのシリーズ以上の変化とは？ 板垣氏に振り返ってもらった。

2002年2月22日、Xbox本体の発売と同時にリリースされた『DOA3』。その圧倒的なクオリティー、魅力的なキャラクター、洗練されたシステムには、ファンならずとも心を奪われた。発売から1年以上経過したいまでも、月間1万本弱を売り上げていることがそれを証明している。今回はXboxユーザーから絶大な支持を受けている『DOA3』を探る。



←魅力的なキャラクターの追加やXboxがなせる究極のグラフィック描画は「DOA」シリーズの持つファン層の幅を大きく広げた。

家庭用1本に絞った理由 そして「DOA4」との関連

――『DOA3』にはこれまでのシリーズと異なる点があると思うのですが？

板垣　格闘ゲームのナンバー1になることが、7年まえの『DOA1』からずっと、このシリーズが課せられたテーマであり存在理由なのですが、『DOA3』ではいくつか変わった部分があります。逆に言えば、いくつか業界の常識を破ってやろうと思いました。

ひとつは業務用タイトルではなく家庭用に絞るということ。ずいぶん波紋を呼びましたが、家庭用に絞った理由のひとつは、格闘ゲームだけでなくソフトをたくさん作りたかったからです。しかし僕らが目指すクオリティーでは、どうやっても1年に1本くらいのソフトしか開発できない。業務用で開発してそれを移植するという従来どおりのやりかたでは、業務用で1年、家庭用で1年。つまり2年に1本しか開発できない。いろいろ作りたいものがある状況で、2年で1本開発するのと家庭用に的を絞って2年で2本を開発するのとどちらがいいのか？ と考えました。

ユーザーの皆さんにとって、どちらがいいんだろうとも悩みました。業務用を飛ばして家庭用を開発すると発表したとき、反対の声もありました。しかし、いまならわかってくれる人も多いでしょう。僕らが『DOA3』の開発を始めてから2年経って、いま皆さんは『DOA3』だけでなく『DOAX』も遊べる。そのほうがいいと信じて、僕らは家庭用に絞ろうと考えたんです。

――アナログ入力の導入やホールドを容易にしたのは、やはり家庭用だから？

板垣　そのとおりです。業務用って僕の印象では山奥の渓流なんですよ。岩場を流れる急流で、岩もゴツゴツしている感じで。家庭用ってもっと穏やかな流れで、川にたとえるとすごく下流ですよね。岩も流れで削られて、丸みのある石になっている。

『DOA1』や『DOA2』ってそのイメージで言うとすごく尖った印象、まだ堅い岩ですよね。家庭用に移植するときにはそれを丸くしていくわけですが、もともと業務用という渓流向けに作っていると、どう洗練させようにも無理な部分もあるわけです。時間をかけて転がればどんな岩も丸くなるんでしょうが、そんなにのん気じゃないので。だから『DOA3』は最初から純粋に家庭用に向けて作ってみたいと思いました。あと最近は、家庭用のほうが業務用よりマシンパワーが上回ってますよね。これが家庭用オンリーで開発しようと思った3番目の理由ですね。

――『DOA++』から考えると、ものすごい一般向けな印象ですよね。

板垣　『DOA3』は、中身的にいうと『DOA4』までを見越した作りにしました。最初はキャラを一新しようと思っていたんですよ。『DOA4』でそれまでのキャラと出会うという感じで。そういった構想の中から、うちのデザインチームが生み出したのがヒトミです。でもけっきょく、途中で作戦変更しました。というのもユーザーから既存キャラに対する期待の声がたくさん聞こえてきて。たとえば「丹下さくらさんが声優業を辞めて、かすみはどうなるんだ」というような話とか。

そういうファンの方に「今回かすみは出ません」とは言えない。既存のキャラに対する思い入れ、期待を裏切れないですよ、やはり。『DOA4』を作るために『DOA3』でキャラを入れ替えるというのは、作り手のエゴでしかないから。しからば全キャラちゃんと登場させて、それまでも作っていたキャラも登場させて、ボリューム感溢れるものにしようとなったんですよ。

流派からコスチュームまで 「DOA3」を解き明かす

――キャラの格闘流派の選択はどういう方向性で決めたんですか？

板垣　流派を選ぶときの基準はいつもいっしょです。だれもが知っている流派と、あまり知られていない流派からひとつ以上ずつ選んでいます。『DOA2』でいえばエレナの劈掛拳はあまり知られていない代表、アインの空手は誰もが知っているメジャーな武術の代表という具合です。『DOA3』は蛇拳と酔拳、そして空手ですね。蛇拳がマイナーというと先生やその流派の方に怒られそうだけど、酔拳はメジャーですよね。ヒトミを空手使いとしたのはストーリーからの要請です。アインの空手とは趣の違うものにしようと決めていたんですが、とはいえアインの技も似合うので、どういう構成にするかずいぶん考えましたよ。ヒトミは総入れ替え案時の主役キャラとしてデザインしましたから、モーションチームも気合いが入っていましたね。

――ストーリーに関しては、エンディン

From Readers Illust FREAKS

またまた縮小版でお届けのイラストフリークス……ごめん。今度、板垣さんを交えてイラスト特集をやりたいとも思っているので、ガンガン投稿お願いしま〜す！



←極めてボリューミーなかすみちゃん。いちごじるやあやねの「あっかんべ〜」にいい味、感じます。

●滋賀県　ぽける



←全身、爪の先まで紫でコーディネイトのあやねちゃん。着ている水着は何気に人気のヴィーナスですね。

●東京都　麗々夢

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

グもあり、わかりやすくなった。
板垣　『DOA2』のときに、わけがわからないとずいぶん言われました。海外でもそういう意見があって。ただ、向こうの場合は言語の壁も影響しているわけですが。僕らとしては格闘ゲームを作っていてRPGを作っているわけではないから、ドラマは闘う理由だけを端的に描いています。たとえばゲン・フーって孫のために闘うという理由があって、その中でエレナに出会い、いろいろと言われるわけです。それはその場での闘う理由、動機づけですよね。ゲームは小説じゃないから、闘う理由を最小限、幕間のドラマで描いているんだけど、ファンの中には、それだけじゃ物足りないと言う人もいて。その気持ちはよくわかります。『DOA2』の発売後しばらくしてから、そう思いました。

とはいえ格闘部分よりもストーリーテリングのほうが長くなるようでは本末転倒ですから、幕間の手法は変えず、新たにエンディングをつけました。

——コスチュームは『DOA3』では厳選した感じなのですか。

板垣　コスチュームに関しては、結論をまず最初に言っておくと、つぎはもっと増やします。それだけです（笑）。遊んでる方からすると、ひとつひとつを作り込んだから、というのは言い訳にしか聞こえないわけで。僕らとしてはクオリティーを保つためには数多くは無理でしたし、Xboxの立ち上げを支援するために作ったという側面もあるので時間がなかった。ハイクオリティーなものを少数作るか、それとも粗製濫造するかという選択しかなかったんです。でもユーザーからしてみれば、ハイクオリティーなものがたくさんあるというのが理想なわけですよね。だから、つぎはコスチュームを増やしますよ。

21世紀から始まる新しい『DOA』シリーズ

——発売から1年以上経過して、『DOA3』を振り返ると、どういう意味合いを持っていたんでしょうか？

板垣　あらゆる面でNo.1の格闘ゲームに仕上げるということです。僕たちTeam NINJAはクオリティーをもっとも重要視してシリーズを作ってきました。それはこれからもそうです。しかし世間的には販売数量でゲームが計られることもある。しからばその点でもNo.1になってやろうじゃないかと。Xboxでそれができるのかと笑った人がいましたが、あなたにはできないだけだろう？　と僕は返しましたよ。僕らはできると思ったからそれをやった。

しかし勝ってしまえば、なんということはないですね。振り返ってそう思います。べつにファンが小躍りして喜んでくれるわけでもないし……というより、そんなことにはウチのファンは誰も興味がないことがよーくわかりました（笑）。皆さんは遊ぶために『DOA』と付き合ってくれてるわけなんで。そういう感慨というか気分が『DOAX』を生み出したともいえます。べつに数なんて何でもいいや、っていうね（笑）。

——『DOA3』をひと言で言い表すならどうなりますか？

板垣　『DOA3』は21世紀のゲームとして、これからの僕らTeam NINJAの礎ですね。そこから『DOAX』が生まれて、『NINJA GAIDEN』、『DOA code: Cronus』も生まれてくる。そんな礎となったゲームですね。

（2003年3月11日収録）

From Players' Side

プレイヤーサイドから……もうひとつの『DOA』ストーリー

今回は（対戦格闘として）シリーズ最新作の「DDA3」。現ユーザーの多くがそうであったように、筆者も本作を動機にXboxを購入したクチである。

この作品、生粋の「DOA」ファンの目で見ると残念なことがある。それはXbox版のみ、という1点に尽きる。べつに他機種への移植を願うわけではない。アーケード生まれの「DDA」が主戦場を去ったことに寂しさを感じずにはいられないのだ。つねに最先端のハード、最高の表現を追求するTeam NINJAの哲学……これ即ちアーケードが最高位ハードの座を降りたことを意味し、個人的に後手に回る近況には意気消沈気味。互換基板のChihiroが発表されたいま、「DOA3++」の登場に淡い期待を寄せたいところだ。

「DDA3」の特徴は、まず誰の目にも明らかな映像面の大幅向上が挙げられる。永久落下する秘境、紅葉の森林など、とくに自然物のステージは息を飲むほど美しい。そしてヒトミ、ブラッド、クリスティ、ハヤテの4人が参戦、あやねの養父・幻羅を中核に据えたストーリーも深みを増している。

気になったのはホールドコマンド。単入力の簡易コマンドが標準なのはいいが、アーケードコマンドがオプション選択の余地すらないのはちとショック。バイマンとレイファンには形を変えて残っているものの、中段Pと中段Kを使いわける意味は薄い。これにより、シビアな対人戦では死に技（おもに中段K）が生まれてしまった……と、世の趨勢を占めるパッドではホールドの出しわけなどまったくできないことを棚に上げ、ヌケヌケと思ってみたりする。あと、ダウンアタックチェンジが大き過ぎた。受け身不可の状況を作れば大ダウン攻撃が確定し補正なしのダメージを上乗せできる。タッグコンボに関してはキャラに関係なく高ダメージを弾き出せるようになっている。

すでに「DOA2」で円熟の域に達した感があり、システム面に大変革はない。ひと言でいえばスゴイ「DOA2」。悲喜両面の期待を裏切らず、つまり、タイムオーバーなどありえないドラスティックなゲーム性、麻薬のような爽快感はまったく色褪せていない。これで本気勝負をできる開かれた場があったら……。幾千の闘いが導く、進化の最果てへの知識欲に身をよじる思いだ。（文責：「DOA3」攻略担当：まさ兄）



⬆ガード崩し攻撃、軸ずらし攻撃という新たな種類の打撃が追加。フリーステップの操作性もより向上している。

つっちーのTeam NINJAってこんなところ

『DOA3』での成長!?



土原 恵里子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

発表から発売までとにかく長い長い道のり……それが『DOA3』でした。2001年東京ゲームショウ春での発表以来、北米版が11月に出たとはいえ、日本版の発売は2月。そもそもXboxってなんなのさ!? という状況だった私が、またもやパニックに陥ったことは言うまでもありません……。当時はまだファミ通Xboxさんもなく、いま思い返してもまさに手探り状態でした。Team NINJAだけに限らず、通常、雑誌に未発売のゲームの情報が出るときは、開発の進捗状況に合わせて、情報を出していくんですが、正直、『DOA3』のときにはいったい何が出てくるのかさっぱりわかっていないときもかなりありました（笑）。「あぁ、どんなゲームになるんだろう～？」と思っていると、ドカッ！ と膨大な量の画面写真が届いたり……（笑）。そんな状況で、何せ自分もよくわかっていないのに、広報ということでいろんな方々から『DOA3』はどうなるんですか？ と聞かれていました。そんなときは「とにかくスゴイですよ！」で通した記憶があります（笑）。でも、Team NINJAが作るもの。スゴイものになるという自信はありました！　だからウソじゃあないですよね？　こんな広報・土原ですが、皆さま今後ともよろしくお願いします（笑）。

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。

- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係



DINO CRISIS® 3

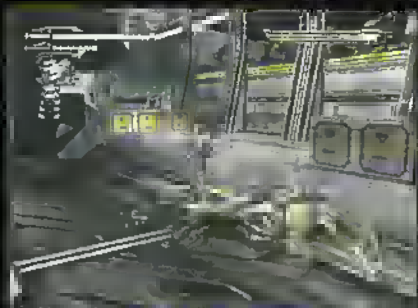
続々と判明するシステムの詳細を紹介！

今回は『ディノ3』のキモである"ワスプ"をはじめとする細かいシステムを紹介。スピード感あふれる爽快アクションに生まれ変わった、シリーズ最新作に注目せよ！

タイトル	ディノクライシス3		
発売元	カプコン	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	今春発売予定	価格	未定
開発	カプコン	制作者	プロデューサー 三上真司
ブロック数	未定	システム対応	
その他			

さまよう宇宙船内でくり広げられる、恐竜？との壮絶バトル

300年まえに消息を絶ち、いまなお宇宙を漂う移民船・オズマンディアス号。この船の調査と乗員救助のため派遣された主人公・パトリックをはじめとするS.O.A.R.隊員が見たものは、太古の地球を支配していた恐竜に酷似したクリーチャーたちの姿だった……。シリーズ3作目にして舞台を宇宙へ移し、前作『2』の流れをくむアクション重視のゲーム内容とメタリック感のあるグラフィックが魅力の『ディノクライシス3』。今号では主人公のアクションと、新システムの自律行動ユニット"ワスプ"の魅力を余すところなくお伝えするぞ。軽快なアクションになった姿を、ぜひその目で確かめてほしい！



↑どう見ても恐竜そのものの敵が，主人公たちに襲いかかる。前作までは新しいエネルギー源"サードエナジー"の暴走が恐竜出現の原因だったが……。



←新兵器"ワスプ"。ブースターの軽快な動きとあいまって、スピーディーなアクションが楽しめる。

画面表示の内容を初公開！

❶体力ゲージ

主人公の体力を表す。敵の攻撃によってバーがなくなると当然ゲームオーバーとなる。相手によっては非常に大きなダメージを受けることもあるので、残り体力はなるべく高い状態を維持したい。

❷エネルギーゲージ

ブースターユニットの残りエネルギー。ホバリングや滞空などを行うと減少し，0になるとブースターが一時的に使用不能となる。ブースターを使わなければ，ゲージは自動的に回復する。

❸ワスプ表示

現在装備しているワスプのタイプと残り数を表示。下にあるカプセル状の表示は同時に射出できるワスプの数を表しており，点灯している数だけ同時に射出できる。残り数とともに注意しよう。

❹エリミネイトポイント(EP)ゲージ

EPは，装備やアイテムの購入に必要。敵を倒すことにゲージが貯まり，サポートターミナルでタクティカルクレジット(TC)に変換すると0に戻る。

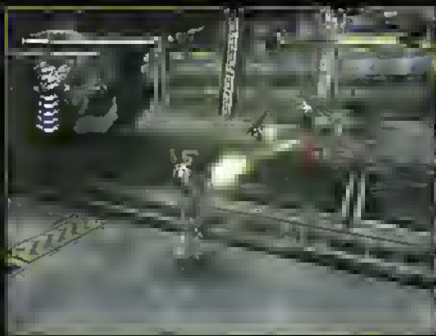


❺コンボ表示

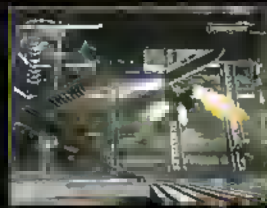
敵を倒した直後，一定時間内に別の敵を倒すと発生するコンボ数の表示。コンボ数が増えるに従って，獲得EPの値も倍増する。敵が数多く出現する場所では積極的に狙いたいところだ。

より激しく、スピーディーに……アクション性を重視した操作に注目

『3』のアクションは、標準の移動が"走る"であった前作より、攻守両面にわたってスピードアップしているところがポイント。とくに、キャラクターに機動力を与える"ブースターユニット"と自律兵器"ワスプ"の採用は、『バイオハザード』からの流れから完全に独立した、新しいシリーズの形を見せてくれるはず。強力な敵とガチンコで戦う、豪快でかつ非常に爽快なアクションになった新生『ディノクライシス』に期待しよう。



←高速で敵をなぎ倒していく、これまでとはまったく違うイメージの戦いが楽しめる。



←自由な視点変更や自立して行動する攻撃ユニットなど、アクション内容もこれまでとはまったく違う趣きを感じさせる。



➡はしごにつかまって移動する主人公。ゲームの進行によって変化するマップを把握することが、生き残りへの近道だ。

移動アクション　ブースターを使った行動がポイント

移動はアナログスティックによる歩く／走るに加え、シリーズで初めてジャンプができるように。また、背中のブースターユニットを噴射させることにより、ホバリングや滞空といったパワードスーツばりのアクションも可能になった。ブースターはゲージ消費制なので、使いどころを考えたい。

自由な視点変更が可能に

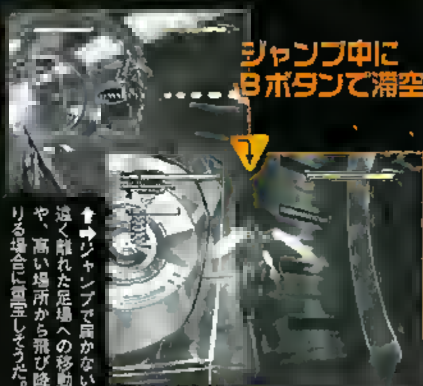
これまでのシリーズではキャラの立ち位置によって視点が切り替わったが、今作では右スティックで視点の移動が可能に。また、左トリガを引くことによって、視点をキャラの後方に移動できる。



←前作以上にアクションゲームに特化した証といえるだろう。

ジャンプ・滞空

キャラクターはBボタンでジャンプする。ジャンプや足場からの飛び降りなどで、キャラクターが空中にいるときに右トリガを引くと、ブースターユニットの噴射でその場に滞空することが可能だ。



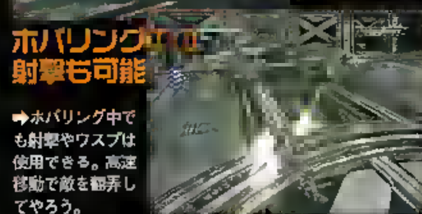
⬆➡ジャンプで届かない遠く離れた足場への移動や、高い場所から飛び降りる場合に重宝しそうだ。

ホバリング

左スティックを大きく倒してキャラクターを走らせている最中に右トリガでブースターを噴射させると、ホバリング状態となって高速移動が可能になる。ゲージを消費するため、走りと違って常時使用するわけにはいかないが、急いで移動する際や、敵から逃げる場合にとても便利なアクションになる。



←ほぼ空中を飛んでいる感じで行動する。ホバリング状態で後退することもできるぞ。



➡ホバリング中でも射撃やワスプは使用できる。高速移動で敵を翻弄してやろう。

攻撃アクション　アクションの適切な使い分けが大切

主人公の武器は、メインウェポンとなるマシンガンとブースターパックから射出する自律兵器"ワスプ"の2種類。操作はシンプルだが、そのぶん、ブースターユニットとの併用や攻撃アクションの使い分けなどが要求される。これまでのシリーズ以上にバリバリ敵と戦えるのがうれしいところだ。

マシンガン攻撃

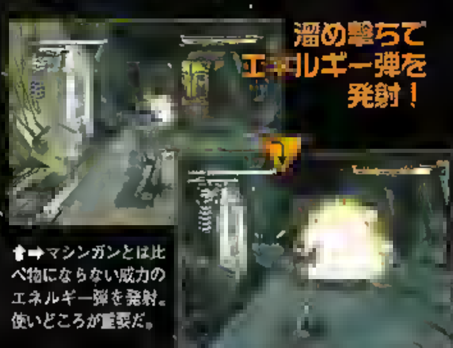
Xボタンでマシンガン攻撃を行う。照準はいちばん近くにいる敵に対して自動的にロックオンしてくれる。攻撃を続ける限りロックオンは外れないので、敵から攻撃を受けないよう、つねに移動するといい。攻撃中に左トリガを引くと別の敵に狙いを替える。



←写真の武器は、標準装備であるヘビーマシンガン。マシンガンにも種類がありそうだ。

溜め撃ち攻撃

Xボタンを押し続けると、マシンガンの先からレーザーサイトが発射される。この赤い光線で狙いをつけてXボタンを離すと、強力なエネルギー弾を発射する溜め撃ち攻撃ができる。Xボタンで溜めた時間によってダメージの大きさも変わるので、目標との距離や状況を見ながら使っていきたいところだ。



⬆➡マシンガンとは比べ物にならない威力のエネルギー弾を発射。使いどころが重要だ。

ワスプ攻撃

Yボタンを押すとブースターユニットに装備されたワスプが射出され、敵を探知して自動的に攻撃する。射出後のワスプは完全に自立して行動するため、射出中も主人公は通常と同じアクションが可能だ。ワスプに攻撃させることによって主人公の安全を確保したり、ワスプとともに攻撃してコンボを稼いだりと、アイデア次第で多彩なアクションが使える。



➡レーザーマシンガンを装備するワスプ"テンペスト"の攻撃。高速で動くワスプがカッコイイ！

敵を自動追尾する新兵器"ワスプ"に迫る！

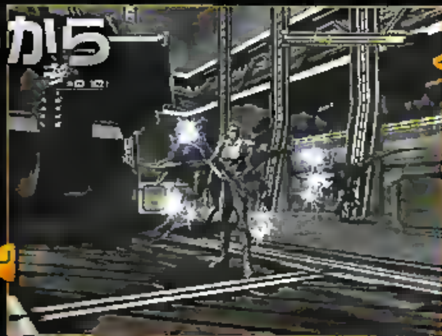
ワスプとは、自立して行動する高性能セキュリティマシンのこと。セキュリティを侵す生命体を察知し攻撃する能力をもち、通常はブースターユニットに格納されている。ここではワスプが敵を攻撃する様子を連続写真で紹介。画面中を飛びまわって敵を攻撃する、ワスプの激しい動きを誌面から感じ取ってもらえると幸いだ。

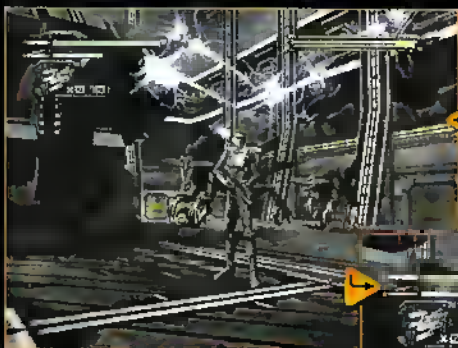
レーザーマシンガンを放つワスプテンペストの攻撃パターン

写真はレーザーマシンガンを装備したワスプ"テンペスト"の攻撃パターン。背後から迫る敵をワスプの力だけで排除している。強力な敵から逃げるときの足止めとして使えることがわかるシーンだ。

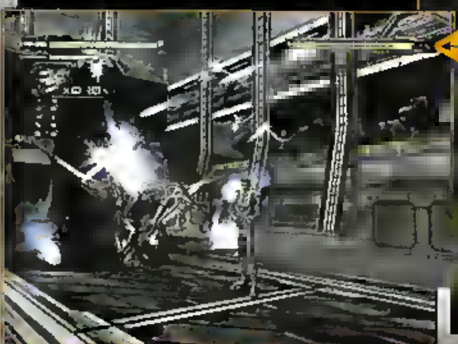


ブースターユニットからテンペストを射出！





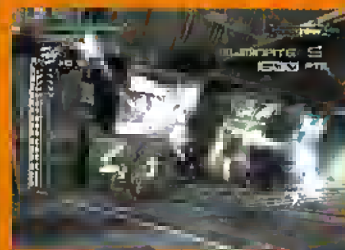




レーザーマシンガンで敵を乱射！

使用時はストックに注意！

ワスプは所持数に制限があるほか、同時に射出できる数も限られている。画面に表示されている数字は攻撃回数ではなく、ワスプの所持数のため、要所要所でいくつ使用するかしっかり考えないと、肝心なところでタマ切れになる恐れがあるかもしれない。



↑一度にリミ[illegible]まで射[illegible]するか、小[illegible]しに使い[illegible]はプレイヤー[illegible]のだ。

TACTICAL CREDIT SYSTEM

腕の立つプレイヤーがより強くなれる！ タクティカルクレジット(TC)システムを解説

『3』ではアイテムの入手や補充などに"タクティカルクレジット(TC)"システムを採用している。これは『2』のバイタルクレジットに似たシステムで、敵を倒すことによって得られるエリミネイトポイント(EP)を、オズマンディアス号の各部にあるサポートターミナルでTCに変換、お金のようにアイテムと交換するというもの。戦って稼ぐことで、主人公はどんどん強くなれるのだ。

EPゲージを超えたぶんは無効に…

キャラクターのEPは、ゲージの最大値まで貯まるとそれ以上EPを増やすことはできない。当然変換されるTCもEPゲージ最大値分までとなるので、なるべくこまめにサポートターミナルへ立ち寄るようにしたい。

❶ 敵を倒しEPを貯める

TCのもととなるEPは、敵を倒すことによって増えていく。とにかく敵を倒しまくってEPを貯めるのが先決。ただし、購入にTCのかかる回復アイテムの使用はひかえよう。



⬅消費アイテムを使わないよう、効率よく戦おう。

❷ サポートターミナルでTCに変換

EPゲージが最大値に近くなったら最寄りのサポートターミナルへ。ここにアクセスすると、EPゲージがTCに変換される。変換されることによりEPゲージは0に戻る。



⬅ゲージが最大値になるまえにターミナルへ向かおう。

❸ ターミナルでアイテムを購入

ターミナルで"ショップ"の項目を選択すると、TCを使ってアイテムなどを購入することができる。購入できるものは各種アイテムのほか、能力値の上昇も可能だ。



⬅ターミナルで購入できるものは、右ページを参照。



まわりの敵を一掃する マシンガンとの併用攻撃

こちらのシーンは、射出したテンペストと同時に主人公もマシンガンで攻撃、まわりの敵を一掃しているという状態。短時間で敵を倒すことによりコンボを発生させ、より多くのEPを稼ぎ出しているのだ。



←瞬時の判断力が明暗を分ける！ 攻撃を開始したら、あとは集中力がモノをいう。



↑ワスプが狙いを定めた敵に、主人公も集中射撃。同時攻撃で、耐久力の高い相手も楽に倒せるはず。

「2」でおなじみのコンボも健在

短時間で複数の敵を倒すことにより、獲得ポイントにボーナスが入る"コンボシステム"。「2」でもプレイヤーを燃えさせたコンボボーナスは今作にもバッチリ継承されているのだ。



←敵が多く出現する場所は危険だが、コンボでEPを稼ぐチャンス。



→コンボでより多くのEPを稼ぎ出せば、結果的にゲームを早く進められる。





←↑ホバリングによる高速移動を活用して、まわりの敵を立て続けに倒せ！ コンボ数を稼ぐためには、とにかく時間が勝負となるのだ。

射出したワスプと協力して行動すれば強敵の大群も楽々！

機能の多彩なワスプを使いこなせ！

ワスプには、今回紹介したテンペストのほかに"インフェルノ"と"ジャガーノート"の、合計3種類が存在する。ほかのワスプの情報も随時追いかけていく予定なので、楽しみに待っていてほしい！

テンペスト TEMPEST



インフェルノ INFERNO



ジャガーノート JAGGERNAUT



ターミナルで購入可能なアイテム類

ITEM 回復や攻撃系のアイテム

消耗した体力を回復するアイテムや、ワスプの補給など、使うと消費するアイテム。むだづかいは禁物だが、少なくとも使ったぶんはしっかり補充しておきたいところ。新しい場所へ向かうときなどは、なるべく余分に持って行きたい。



←ワスプも消耗品なので、ターミナルに着いたら必ず補充すること。

STATUS 体力やエネルギーの上限値

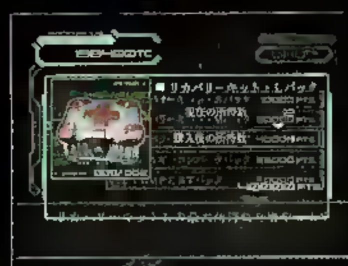
体力やエネルギー、EPゲージの上限値をアップする。体力とエネルギーをパワーアップすれば、当然強敵に対しても無理がきくようになる。また、EPゲージの上限は、上げれば一度に稼げるCTも増えるので、ケチらずにCTを割いておきたい。



←ステータスは戦闘に直接影響するので、最優先で上げよう！

STOCK アイテムの最大ストック数

各アイテムには、それぞれ持ち運べる最大値が決まっている。この値をアップさせるのもサポートターミナルの役目。回復アイテムやワスプをたくさん持ち歩けるようになれば、長い時間サポートターミナルへ立ち寄らなくても安心なのだ。



←最大値はアイテムごとに上げる。使用頻度の高いものを優先しよう。

今月はPhase2～3および追加情報をお届け!!

N.U.D.E.@
Natural Ultimate Digital Experiment



タイトル	ヌード・アットマーク ナチュラル アルティメット デジタル エクスペリメント		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	同居型コミュニケーションドール
発売日	4月24日発売予定	価格	6800円（Xboxボイスコミュニケータ同梱）
企画	RED ENTERTAINMENT	開発	Rocket Studio
ブロック数	248ブロック	システム対応	5.1ch
その他	初回限定特典「N.U.D.E.@」DVD プレミアム映像集		

先月先行体験させてもらった「プロジェクト：N.U.D.E.@」。その3日目夕方以降の情報をついにお伝えする。「P.A.S.S.」は，どこまで成長するのか？

『プロジェクト：N.U.D.E.@』の内容をさらに追求していく!!

今回もArk社の協力によって，「P.A.S.S.」の育成の続きを行った模様を報告する。オブジェクトの名称を覚えさせたPhase1に続いて，「照明をつける」のような簡単な操作を教えることになるPhase2。料理を作ってもらったりと，高度な操作までするようになるPhase3と，Phaseが進むと「P.A.S.S.」は，その性能の高さを見せてくれるようになる。

最初のメンテナンスから帰って来た「P.A.S.S.」は，Phase2から名前を付けることができたり，充填を行うなどの変化を見せ始める。Phase4以降さらに充実していく「P.A.S.S.」の性能は，感情を持ったようにも見えるはずだ。合成音声で名前を呼んでくれたりと，コミュニケーションも楽しくなる。あなたは，「P.A.S.S.」とどんな会話をするのかな？



↑コーヒーメーカーで，コーヒーを入れるなんてこともしてくれるのだ。砂糖やミルクを入れることまでしてくれるぞ。

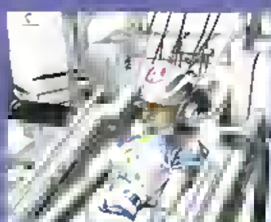


↑パンの焼き加減は「軽く」，それとも「こんがり」？　「バター」，それとも「マーガリン」を塗りますか？

Maintenance---[メンテナンス]

Phase終了ごとにArk社が回収

ここでは，Ark社で行われるメンテナンスで使用する器具"BAPTISTERY（バプティスタリ）"を紹介するぞ。これは，「P.A.S.S.」のメンテナンスを行うための多機能ベッドで，赤外線，超音波，CTスキャンなどといった各種センサーによる状態チェックのほか，充填，殺菌，洗浄も行うことができるというもの。ヘッドギア"litany（リタニー）"は定期メンテナンスで，「P.A.S.S.」のCPUをチェック。波形が正常値でないときはメインCPUと直接リンクし，補正，不適切だと思われるデータの削除，新規データの追加などを専門の技術者が行うのだ。



↑すべてのメンテナンス作業は，ハンガー部に内蔵された高性能のCPUが自動で行う。



↑上部にあるパネルは透過させるだけで，内部をモニターに映し出せるぞ。



↑万全を期すため数人の技術者によって行われる。



↑このヘッドギア"リタニー"で，「P.A.S.S.」のCPUをチェック。

Phase2では簡単な操作を教える

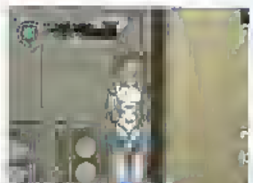
カーテンを閉める

Phase1では，オブジェクトの名称を教えるときに，言葉をくり返して聞かせて覚えさせるだけだった。しかし，Phase2では，オブジェクトの名称を言うと，「P.A.S.S.」から「××をどうしますか？」というように，行動の指示を求めてくる。そこで，テレビであれば「つける」というように指示することになる。注意したいのは，モニターを行う部屋の道具について理解が必要な点だ。Ark社の製品があふれる部屋では，カーテンは，ロールカーテンのように，窓の横にあるヒモを引くことで開閉するタイプのものなのだ。



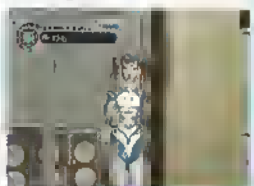
↑テレビの操作は，つけたり，消したりのほか，ボリューム操作も可能だ。

1.カーテン



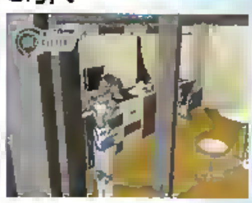
↑まずは，「P.A.S.S.」にカーソルが言葉で「カーテン」を提示。

2.ひも



↑「カーテンをどうしますか」ときたら「ひも」と言ってあげよう。

3.引く



↑「ひもをどうしますか?」の問いに「引く」で，カーテンを閉めてもらおう。

Phase2では、いろいろな変化が起こることになる!?

Phase2では「P.A.S.S.」の性能を実感することになる。まず名前の認識や「P.A.S.S.」からの話しかけに驚くだろう。「○○さん」の○○に自分の名前が入っただけで、なんだかうれしくなってしまうのだ。さらに、テレビをつけてくれたり、パンを焼いてくれるなど身の回りの世話をしてくれる人がいるだけで、こんなにも便利になるとは思わなかったのだ。そんな風に考えて「P.A.S.S.」と生活していくと、「P.A.S.S.」の機能についても新たな驚きを見いだすはず。しかし、まだまだ成長は続くのだ。


↑たとえば、閉まった窓を開けるなどの操作を行う。


↑冷蔵庫の中身を確認して飲み物を運んでもらおう。

名前をつける

初めてのメンテナンス終了後、帰宅してきた「P.A.S.S.」が名前をつけてという。"ミミ"や"ミドリ"のような、名称として認識するような名前などは受け付けてもらえないが、それ以外であれば、自由に名付けることができるぞ。あなたなら、彼女にどんな名前をつける？


↑コブラの相棒といえば"レディー"。だからコブラ小林はこう命名したのだ。

充填を行う

「P.A.S.S.」はPhase2から、毎晩深夜12時になると1時間の充填を行う。「眠い」「充填していいですか？」という問いかけに「うん」と答えれば、別室にある充填器で水素燃料電池"アセンション"を充填するのだ。充填中は、「P.A.S.S.」との会話ができないので、テレビを見たりミニゲームで遊ぶのもいいだろう。


↑時間になると、充填に行くムービーを見ることができる。なんかすごい……。

モニター体験記…………Phase 2：簡単な操作を教えよう!

1日目から3日目までのあらすじ

東京郊外に用意された部屋でモニターをすることになったコブラ小林。部屋に行くと、やがて「P.A.S.S.」がやってきた。メールの指示にある20種のオブジェクトの名称を教えていくのだ。テレビを指し示して「P.A.S.S.」を誘導し「てれび」と聞かせると、オウム返しのように「て・れ・びぃ」と答える。これを何度かくり返すと、「テレビ。覚えました」と認識。3日目の午前9時になるとメンテナンスのため回収された。

3日目　5:00 PM

午後5時になると「P.A.S.S.」はメンテナンスから帰ってきた。そして「名前をつけてください」という。コブラの相棒のロボットといえば「レディー」で決まり。言葉などがメンテナンスまえよりかなりリアルになっているのに驚いた。早速簡単な操作を教えることにする。まずは、時計の時間を読ませる。まだ5時10分。続けてテレビをつけるため、スイッチを押させるなどの操作を教えていく。覚えがいいのでうれしくなる。


↑覚えたあとは「なんじ？」で、時間を教えてくれる。

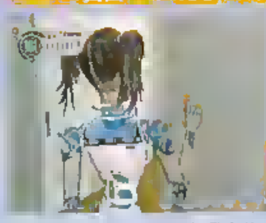
4日目　10:30 AM

Phase2、2日目。今日はまず、ラジカセでラジオとCDのかけかたを教える。いくつもあるボタンの中から、たとえばCDの再生なら「真ん中上」の再生ボタンを指示するなど、どれが押すべきボタンなのかを指示して、ラジカセの扱いかたを理解させるのだ。そのあとは、のどが渇いたので冷蔵庫から飲み物を取ってきてもらったり、窓の開け閉めや、カーテンの開け閉めなど、いろいろと教える。このように「P.A.S.S.」に教えることがとても楽しくなってきた。Phase1では、俺の滑舌が悪かったのか、なかなか覚えてくれなかったのに、今回は思いのほかスイスイ覚えてくれた。ただ、カーテンがヒモ式だというのに気づかなかったのは誤算だった。そんな風に楽しさを味わった一日だった。


↑ラジカセの操作。CDを聞くか？ラジオを聞くか？


↑Phase2からイスに座っての会話も！

4日目　11:00 PM


↑照明をつけてもらう。この部屋の照明は多機能だ。

午後から出かけて、夜帰宅後、またレディーと話をすることに。昼間教えなかった残りの項目を教えていく。合間にコーヒーを入れてもらう。一度教えると俺の好みも覚えてくれるのだ。充填時間になったので寝る。

5日目　5:30 PM

朝から仕事があって出かけていたので、今日は夕方からレディーとの時間を楽しむ。「小林さん」と名前を呼んでくれるようになったので、レディーとの親近感が増した気がするのだ。教えるべき残りの項目を、早々にすべて教えてしまったあとは、レディーをイスに座らせて少し雑談。合間にノートパソコンでメールの確認をすると、レディーからメールが来ていた。日記を書くようになったようだ。彼女からのメッセージを開くときには、なんだかいい歳をして、初めてもらったラブレターを開けるみたいでドキドキしてしまった。その後は、新たにWebに追加された天気予測などをしてみる。テレビを見ていると、レディーがみつめる顔がかわいく見えた。

カワイイ気がして写真を撮ってみる。記念写真もパソコンで、アルバムのように保管しておけるようになっているのだ。視線はまだどこを向いているのかわからない気もするが、なかなかかわいい動作をするようになった。そろそろPhase 3へ移行するのかな？今日は疲れたので早めに寝る。


↑カメラをXボタンで構え、右トリガでシャッター。

6日目　9:00 AM

朝起きると、やはりArk社からメールが届いていて、今日メンテナンスの回収があるようだ。パンを焼いてもらいコーヒーといっしょに食べる。午前9時になるとレディーはメンテナンスのために回収されていった。夕方無事に帰ってくれば、Phase 3に突入するはずだ。Phase2へ移行する際のメンテナンス時以上に変化を見せるのだろうか？


↑メンテナンスマシンでどのようになるのか？

Phase3では、さらに高度な操作を教えよう!!

Phase3で「P.A.S.S.」は、より複雑な指示も覚えてくれるようになるのだ。掃除をしたり、料理を作ったりと、まさにサポートロボットとしての機能を発揮しはじめるぞ。教える項目は多くないが、内容は複雑になっているので注意しよう。部屋には新たに植木鉢とマガジンラックが登場。花の世話と雑誌を読むというふたつの項目に必要なために、Ark社の人が新たに搬入したようだ。

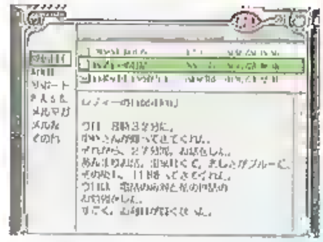
Phase3になると、指示項目を教える以外に、「P.A.S.S.」本人から質問してきたことを教えてあげたり、じゃんけんができたりする。じゃんけんは、タイミングよく声で「ぐー」というように発話するのだ。さらにモニター参加時に登録した趣味の項目のクイズができたりと、遊び要素も充実してくるぞ。教えるばかりではなく、「P.A.S.S.」とコミュニケーションをとって仲良くなろう。

掃除もしてくれる



↑掃除に洗濯、食事の用意と何でもやってくれるようになる。とっても便利だ。

メールが届く



↑充填後「P.A.S.S.」から届くメールで、彼女の気持ちを理解しよう。

Phase3では高度な操作を教える

高度な操作も、やはり言葉のやりとり。まず「りょうり」や「しょくじ」と呼びかけると、「P.A.S.S.」が冷蔵庫にある食材で何を作るか聞いてくる。そこでリクエスト。まだできるメニューは豊富でないようだ。彼女からの質問に答えていくと、何とか料理が完成。お味のほうは、まだ向上の余地ありって感じかな？

1.料理



↑「りょうり」と問いかけると、食材をチェック。牛肉、タマネギ、ニンジン、ジャガイモとくれば、「カレー」で決まりかな？

2.質問に答える



↑「タマネギは炒めますか？」「ニンジンは一口大に切りますか？」などの質問に「はい」「いいえ」と簡潔に答えていく。

3.完成

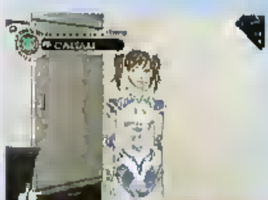


↑料理をしながらの質問に答えると、やがて料理が完成。質問に間違った答を出すと失敗することもあるのだ。

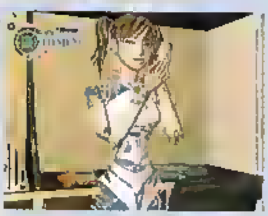
モニター体験記･･･Phase 3：もっといろいろやってもらおう!

6日目 8:00 PM

夜になって再度部屋に戻るとレディーが帰ってきていた。「こんばんは」と挨拶すると、「朝の挨拶は？」「昼間の挨拶は？」と挨拶について聞いてきたので「おはようございます」と「こんにちは」と教えてみる。その後電話がかかってきた。「受話器」「取る」「受話器」「話す」で電話の応対を覚えた。どうやらこの項目の課題は、電話を引き継ぐまでの時間によるようだ。このあと植木鉢に花の種を植えさせ、疲れていたので30分ほど相手をしただけで寝てしまった。



↑挨拶を教えてみる。対応もよくなっているのだ。



↑電話の対応のしかたを教える。遅いとやり直した。

7日目 10:30 AM

今日は、まずレディーに料理のしかたを教える。できあがりはまだイマイチのようだった。そのあとは、掃除と洗濯をやってもらう。レディーはできた洗濯物を持ってきて、「うまくできたでしょ」なんて自慢しに来た。とりあえずここは「ありがとう」と応える。この対応に満足したのか、レディーもうれしそうだ。かなり表情が出てきた感じがするぞ。料理に



↑昨日植えた種に水をあげる。いつ芽が出るの？

掃除、洗濯とまるでお手伝いさんのように忙しく家事をしてくれると、ひとり暮らしの身にはとても便利だ。植木鉢に水をあげるのも彼女の仕事にしよう。レディーもいつ芽が出るか楽しみにしているようだ。レディーとの話の合間に天気予測と競馬予想を楽しむ。どうもお天気が当たらない。ここ数日天気が変わりやすいのが影響している？

8日目 5:00 PM



↑「ビデオを見る」と教えたら、この始末（笑）。

ビデオを操作する方法を教えようと「ビデオテープ」、「見る」と指示したらなんと引き出しからビデオテープをだして、「みてください」と突き出してきた。確かにビデオを見ているのだが、レディーもボケ過ぎ。改めて「ビデオデッキ」、「ビデオテープ」、「再生」と指示のしなおし。「プリンクス・ザ・タイムスイーパー」の映像を楽しみ、ビデオが終わったあとは刑事物のテレビドラマを鑑賞。Phase3最後の項目"雑誌を読む"をさせてみるが失敗。チェック項目が完了しないのだ。



↑ただ読ませるだけじゃダメ。声を出していこう！

8日目 11:00 PM

今日も天気予測ははずれた。残念な気分のまま「雑誌」、「読む」でレディーに雑誌を読ませるのだが、どうも違うようだ。悩んだ末「音読」と言ってみると、声を出して雑誌を読み始めた。サポートロボットならこれくらいさせないとダメなのか？



↑座っての雑談中。彼女の表情がかわいくなった。

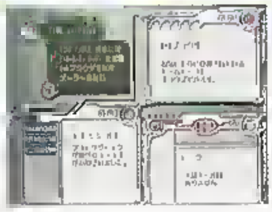
9日目 9:00 AM

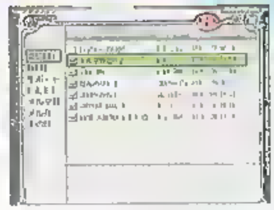
Phase3の項目はすべて終わったが、メンテナンスはまだ行われないようだ。でも、十分レディーは役立つようになっているので、コーヒーを入れてもらったりする。レディーからいろいろな質問をするようになった。どんどん賢くなっていく彼女を見ていると、子供を教育する親の気分。「かわいいね」というと照れているのか、その反応がメチャメチャかわいい。まさに教え甲斐があるのだ。 （続く）

ノートパソコンが「P.A.S.S.」育成の道案内になる……その秘密とは？

「P.A.S.S.」育成に不可欠なのがノートパソコン。育成は、部屋の中でしかできないためArk社からの指示をメールで受け取ったり、"P.A.S.S. O.S."で育成状況をチェックしたりといった確認が必要となるのだ。合間にはミニゲームをしたりもできる。とくに"P.A.S.S. O.S."は、Phaseが進めば進むほど機能が増えていろいろなことができるようになるのだ。

「P.A.S.S.」とブラックジャックを楽しむこともできたりする。メル友からのメールは、雑談だったり、相談だったりと読む楽しみも満載だ。

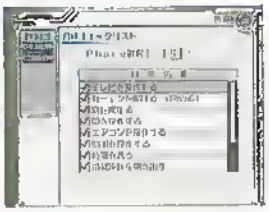

↑ノートパソコンのトップ画面。どのように活用する？


↑たくさんメールが届いていると、ちょっとうれしい。

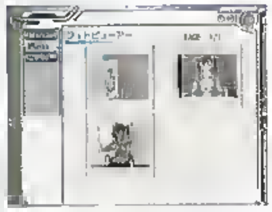
P.A.S.S O.S.

この項目では、育成チェックリストで、教えるべき項目や進捗状況を確認しよう。「P.A.S.S.」の写真を撮って10枚まで保管しておけたり、ブラックジャックもこのO.S.で行うのだ。序盤はとくに「P.A.S.S.」の管理に重要なのでまめに確認しておこう。

Manual


↑教えてチェック部分を赤いチェックで埋めていこう。

Photo


↑「P.A.S.S.」との想い出の1コマを残すのだ。

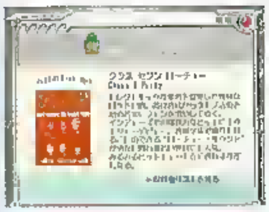
Cards


↑トランプゲーム・ブラックジャックが遊べるのだ。

Webブラウザ

インターネットでゲーム内にあるWebを閲覧することができる。Ark社のHPや音楽情報の確認ができるほか、ミニゲーム的お天気ちゃんズの天気予想と競馬予想ページを楽しむことができる。音楽情報ページで確認できるCDを聞くことも可能だ。

ワタナベミツルのmusic street


↑ワタナベミツルがオススメするアーティスト情報。

お天気ちゃんズの天気予測


↑明日の昼12時の天気を予想。確率は6分の1なのだが。

Tipster - 競馬予想ページ

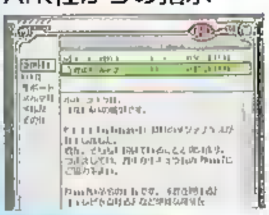


↑毎日開催される競馬レースを予想。勝つと何かあるの？

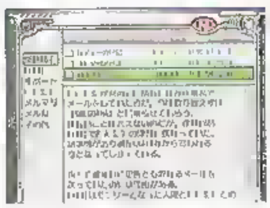
メーラー

「P.A.S.S.」育成のための重要なメールが届く。メンテナンス回収のお知らせや、育成のためのヒントとなるサポート。メルマガやメル友からの楽しいメール、さらには謎のメールまで届くのだ。いったい何が起きているのか、気になるのだが……。

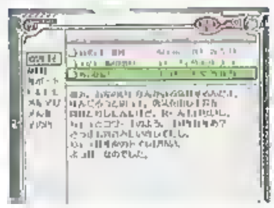
Ark社からの指示


↑Ark社からの指示や育成のヒントなどが届くのだ。

謎のメール!!


↑忠告メールが届く。彼(?)は何を伝えたいのか？

メル友から


↑メル友のよっぴーからのメール。オバケが出るって！

「P.A.S.S.」の記念写真集

「P.A.S.S.」との生活で、成長していく彼女の表情を記念に撮影していたので、ここでちょっと公開。最初は無表情だった彼女だが、Phaseが進むたびにさまざまな表情を見せてくれるのだ。怒ったり、笑ったり、悲しんだりと、まさに喜怒哀楽を表現できる。その表現に驚いてしまうのだ。ノートパソコンに写真アルバムを記録できるのだが、10枚だけというのは個人的に不満。写真好きのコブラとしてはもっと残しておきたい表情がいっぱいあったのにと思うのだが。もちろんPhaseが3で終わるわけではなく、もっとPhaseを進めていくとさらに意外な姿を見せてくれるのだ。残りがないと、以前の記録を消さなければならないのは寂しいすぎる。

かわいくなったね！


↑モミ手なんかはとってもかわいいね。

最初は無表情だった

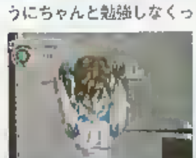

↑イスに座っているときも、視線は前だけ。

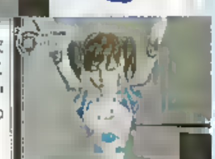

↑一生懸命な料理中の姿をパチリ。料理に集中していて目線はくれませんでした。


↑クイズに不正解だと×です。○になるようにちゃんと勉強しなくっちゃね。


↑シーと、口に手を持ってきたりして。秘密の会話をすることもアリ。

アクビちゃん




↑➡うーん、と欠伸でしょうか？ こんな何げない姿もかわいいのだ。ついつい観察しちゃうね。

特報 X SPECIAL

WR THE WILD RINGS™

すべてのファイターたちよ 荒ぶるこのリングに集え!

あらゆる競技の闘いを再現せんとする格闘アクションがいよいよ発進。異種格闘ロマンを体感せよ!!

タイトル	ザ・ワイルド・リングス		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	総合格闘
発売日	4月10日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	パオン	制作者	プロデューサー 田村裕志
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch 4人
その他	未定		

世界最強の格闘技は『WR』が決める!!

ひとつのリング上に世界のあらゆる格闘技が集い闘う——格闘技ファンの夢を現実のものとする本作『ザ・ワイルド・リングス』（以下「WR」）。

ボタンを押すタイミングで技を仕掛けるという、プロレスゲームファンにはおなじみのシステムを継承しながらも、独自の要素を多数盛り込み、懐の深い仕上がりとなっているのが最大のポイント。しかも、スピーディーな展開で、格闘アクションとしても存分に楽しめるのがうれしいところ。

さらに、リアルなモーションや多彩な演出など、格闘技ファンなら思わずニヤリとする、こだわりの要素が満載だ。



⬅ド派手な入場シーンは盛り上がること確実!!

開発スタッフからのコメント

本作のために、日本中のプロレスゲーム職人（超一流）が集結。この道10年超。いまやプロレスゲームの代名詞となっているあの超有名タイトルの中心メンバーが一念発起。「やるんじゃ。Xboxじゃ、3Dじゃ、本気じゃ」。心意気やよし。呼びかけに応じて続々と集まる野武士のようなプロレスゲーム職人たち。そして、悲鳴獣声が漏れ聞こえる開発室にこもること数十ヵ月。総合格闘技系＆プロレスゲームの常識を、いやその歴史すらをつがえす、`ものすごいもの`が完成してしまったのである。スタッフロールを見るまでもない。開発スタッフの本気度、本作がいかにドリームプロジェクトであるか……。わかる人には、はっきりとわかります！

実名実況実団体ソフト`とは一線をおく、究極の格闘技ワールド。心に描く憧れの対戦、歴史上の戦い、来るべき時代のバトルを貴方の手で作り出してください。現実に捕われない遊びのワンダーランド、格闘技への愛、ここにあり。（開発元パオンの熱い格闘ファンより）

11種類のスタイルを極めろ

『WR』最大の特徴が、格闘技ごとのファイトスタイルをシステムに取り込んでいる点だ。全部で11種類が用意されたスタイルは、技や性能が異なるだけでなく、それぞれに用意された特殊な動作"スタイルアクション"をくり出すことができる。スタイルごとの特徴を活かして闘うことで、より戦略性のある試合が楽しめるというワケだ。

スタイルアクションとは!?



⬆右（左）トリガを引くとくり出される特殊動作。各スタイルに特徴あるアクションが用意され、有効に使うことでゲームの駆け引きを、さらに深いものにするのだ。

STYLE—1 プロレスリング

すべての要素を含んだ燃える闘いの王者!

すべての闘いの要素を網羅するプロレス・スタイル。パンチやキックなどの打撃技の威力は低くモーションも大きい。だが、右トリガ（プロレス組み付き）で相手をつかめば、強力な投げ技や締め技をくり出すことができる。

スタイルアクション　耐える

胸を突き出し、相手の打撃技を耐えることができる。効果はガードと同じだが、この体制から組み付きを出せるので、相手に組み付くチャンスを増やせる。



このスタイルの選手



プロレス界の真髄
BIGBOSS 黒岩



炎の魂
ファイヤー真二郎

STYLE—2 アメリカンプロレス

観客たちを魅了する必殺の美技を食らえ!!

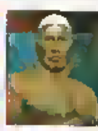
観客に強くアピールするハデな技から、格闘技的要素は薄いと思われがちなアメプロ。しかし、ビルドアップした肉体からくり出す豪快な投げ技、そして見栄えのするアクションからくり出すプロレス系の打撃の威力は侮れない。

スタイルアクション　スペシャルパフォーマンス

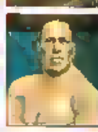
左トリガを引くと相手を挑発することができる。挑発後30秒間は組み付きが有利になり、攻撃力・クリティカル率がアップ。ただし1試合2回まで。



このスタイルの選手



魂の妙技
マックス・スター



リングの支配者
シャッフル・レイズ

多彩な技をくり出して試合を組み立てろ!!

『WR』での攻撃は、弱(Y)・中(A)・強(B)に振り分けられた攻撃ボタンで行い、相手と離れた状態で各ボタンを押すことで、打撃技が出る。技は威力のほか、相手との距離でも変化する。

投げ技は、トリガを引くことで相手に組み付くアクションから行う(ボクシング・スタイルは除く)。組みが成立したあとに攻撃ボタンを押すことで、それぞれに対応した技が出せるのだ。

ほかにも、走り(X)や、コーナーからの攻撃といった多彩な動作が可能。自分のスタイルにあった試合展開で、流れを組み立てよう!!

基本は組み付きから

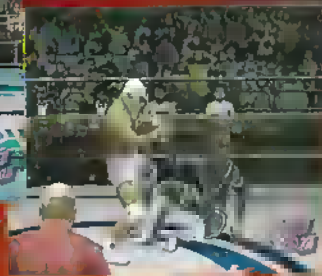


⬆Rボタンを押して相手に組み付くことで投げ技での攻防が展開する。

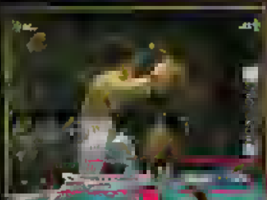


⬆パンチやキックは打撃系スタイルの重要な武器。左スティックを押し込むことでガードすることも可能だ。

⬇右スティックで相手選手を引き起こす、動かすといったアクションもできる。



入力のタイミングはメーターでつかめ!



組み付き後に投げ技を仕掛けるタイミングは、画面下に表示されるメーターで確認可能。ただし、選手のスタイルや能力によって、そのタイミングは変化。みずから組み付いたのに、入力タイミングがあとになる……なんて場合も!!



グラウンドの攻防も絶妙に再現!!

総合格闘技におけるグラウンド・ムーブが緻密に再現されているのも「WR」の特徴。打撃系を除く選手では、マウントポジションをはじめとした、各種ポジショニングからの攻撃を行える。しかも、ガードポジション以外では、上になった選手が有利になるという、現実のグラウンド展開を忠実に模したシステムとなっているのだ。

マウントポジション



⬅総合格闘技の代名詞ともいえる姿勢。パンチの雨を降らせるもよし、関節技にいくもよし!!

がぶり



⬆相手のタックルをつぶしたときになる。

ガードポジション



⬆グラウンドの展開が始まる基本姿勢だ。

サイドポジション



⬆マウントからさらに展開。より有利に。

バックマウントポジション



⬆背後を取った絶対的有利なポジション。

STYLE−3 ルチャリブレ

仮面の戦士たちが華麗に空を舞う

"自由への闘い"の意味を持ち、仮面の男たちが華麗に舞うメキシカン・プロレス。打撃はからっきしだが、高度な空中殺法や複雑な関節技で相手を追い込む。また、不意にフォールを奪う丸め込み技も得意とする。

スタイルアクション

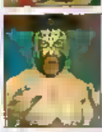


斜め前方へとクルリとす速く転がるルチャ式のフェイント動作。立ち、走りどちらの状態からも出せるうえ、相手の攻撃をくぐることができる。

このスタイルの選手



神秘の大鳥
ミステル・クエルボス



鳥葬仮面2号
サングレ・クエルボスJr

STYLE−4 シュートプロレス

打・投・極からなるシリアスな格闘芸術

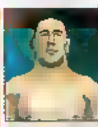
プロレスをベースに、格闘技としての技術と攻防のレベルを高度に追求したスタイル。プロレス系の中では、パンチやキックなど打撃技の威力に優れ、相手をギブアップに追い込む関節技にも目を見張るものがある。

スタイルアクション

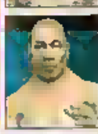


相手が出した打撃技を手足でとらえ、テイクダウンさせるアクション。うまく決まればつぎの展開を有利に運べるが、タイミングがシビアで難易度は高い。

このスタイルの選手



最速
岡田 伸由



拷問関節技
藤岡 硬喜

STYLE−S 総合格闘技

なんでもありの究極リアルファイト

あらゆる状態での打撃や関節技が有効という過激なルールで知られるスタイル。当然ながら、パンチ・キック力は高く、グラウンドにおける能力も優れている。反面、投げや締め技、飛び技は不得手としている。

スタイルアクション

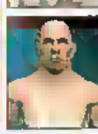


相手にタックルを仕掛け、グラウンドへ引きずり込む。通常は低空タックル、左スティックを同時に入力すると胴タックルとなる。失敗時の隙が大きいのが難点。

このスタイルの選手



比類なき戦略家
梅原 一史



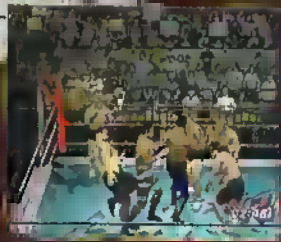
解放された狂犬
カレッジ・オズマイン

異なる格闘技が闘う！だから熱くなれる!!

「いちばん強い競技はどれなんだろう？」――格闘技ファンが夢見て止まない最強論。それを現実に体験できるのも、『WR』ならでは。好きなスタイルの選手を操作し、他ジャンルの強豪たちと闘えるのは、いままでのゲームにない大きな魅力。ゲーム的に見ても、操作する選手のスタイルごとに異なるプレイ感覚が味わえるのは、非常に新鮮だ。CPUロジックも強力なので、マッチメーカー気分で試合を観戦するだけでも十分に楽しめるぞ。



←プロレスではおなじみ2対2、または3対3でのタッグマッチ形式。味方がピンチにおちいったときのカットプレーも可能だ。



➡最大8人が入り乱れて戦うバトルロイヤルも楽しめる。異なるスタイルの選手たちによる大混戦は、なかなか熱くなれる!!

相撲×アメプロの幻想対決



⬆日本の国技とアメリカの大衆を魅了する競技が激突。ともに屈強な男なれども。向かい合う姿はまさにファンタジー!!

キック×空手 [illegible]



➡多彩なコンビネーションで攻めるキックか、一撃の威力を持つ空手の技が炸裂するか。緊張感バツグンの闘い!!



←伝統格闘技×究極のなんでもあり。現実の格闘技シーンでも最近話題となった試合が、いつでもマッチメイク可能!!

柔道は総合で通用するのか!?

充実のルール&モードでより深く楽しめる!

異なるスタイルの格闘技を闘わせるだけに、非常に細かなルール設定が可能だ。大きく"プロレス"、"総合格闘技"ルールに加え、"特別ルール"を選択すれば、試合時間やラウンド制、反則や関節技の有無といった詳細までが設定可能。試合形式を選べるゲームモードも充実している。



←11項目からなるルール設定が可能。レフェリーや試合会場なども選べる。

ゲームモード		
	トーナメント戦	4·8·16選手(またはチーム)出場によるトーナメント戦をプレイできる
	エキシビジョンマッチ	好きな選手やルールを選んで戦えるモード。1試合のみで終了となる
	タイトルマッチ	チャンピオンベルトをかけて戦うシングル戦。戴冠後は防衛戦も可能
	リーグマッチ	1ブロック制(4·8選手) か2ブロック制(16選手) で行うリーグ戦
	チャンピオンズロード	CPUが操作する30人との対戦。プロレスと総合ふたつのルールが選べる
	キャラクターエディット	自分だけのオリジナル選手が作れる。詳しくはつぎのページをチェック!!

STYLE-6 柔道



柔よく剛を征す 古来伝来の組み技格闘

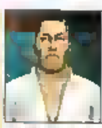
日本古来の武術から発展した組み技系格闘技。相手の力までを利用する豊富な投げ技と、寝技・締め技を得意とする。右トリガで出る独自の柔道組み付きは、打撃モーション中の相手をつかむと、その効力を最大に発揮する。

スタイルアクション 組み手払い

相手が組み付きにきた手を払いのける動作。タイミングはシビアだが、払った相手には大きな隙が生まれる。ただし、打撃技に対しては適用しない。



このスタイルの選手



悲運の王者 **篠田 広一**



平成の三四郎 **猪熊 康正**

STYLE-7 アマチュアレスリング



軽快にして豪快 投げと寝技の専門家

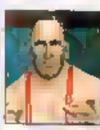
組み技と寝技によるオーソドックスな攻防ながらも、オリンピック競技としても名高いスタイル。打撃は不恰好で威力も低いが、ひとたび相手に組み付けば、必殺の投げとねちっこい寝技地獄が待ち受けている。

スタイルアクション かわしステップ

左・右・後方へと短い距離を移動できるステップワークを行う。相手の打撃や組み付きをかわせるうえ、タイミングよく使えば、側面や背後に回りこめる。



このスタイルの選手



シベリアの怪人 **アレク・ガガーリン**



20世紀最後の英雄 **ワーレン・ラードナー**

STYLE-8 相撲

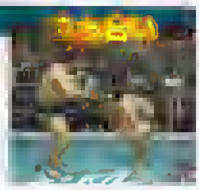


日本の国技がついにリンクへ

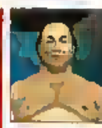
日本の国技として知られる伝統的格闘技。寝技は弱いが、正面の相手に対しては、つっぱりやぶちかましといった破壊力のある打撃を見舞える。さらに、ひとたびがっぷり四つに組み合えば、得意の投げ技をくり出せる。

スタイルアクション 立ち合い

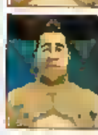
腰を落とした立ち合いの構えを取る。さらに攻撃ボタンを押すことで、かちあげ（中攻撃）、前方への組み付き（強攻撃）をくり出す（弱攻撃は立ちに戻る）。



このスタイルの選手



土俵の荒獅子 **鷲 乃 海**



動く山脈 **信 濃 山**

キャラクターエディットで理想の格闘家を作り出せ！

強力なエディット機能を搭載しているのも、『WR』のウリのひとつ。容姿はもちろん、技装備やパラメーターを自由に設定できるので、自分の理想とするスタイルの選手を作り上げることができる。顔や胴体といった、体のパーツも豊富に取りそろえられているので、本人ソックリな選手を作り出すことも可能。さらに、デフォルトで登場する100人の選手のデータを、自由にカスタマイズすることもできるのだ。



←エディット選手は50人までセーブ可能。メモリーユニットに保存して持ち運ぶこともできる（ひとりのみ）。

5要素・35項目に渡る詳細なエディット機能

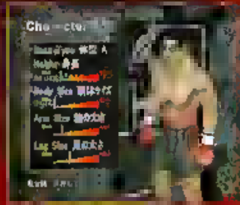
1 プロフィール



↑名前や出身国などのデータを入力。アピールポーズも選べる。

2 コスチューム





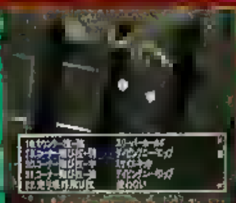
↑容姿を設定する項目。身長や胴体サイズなどを伸縮させたり、顔や腕、足腰といったパーツを変更することで見た目を変えられる。

3 パラメータ



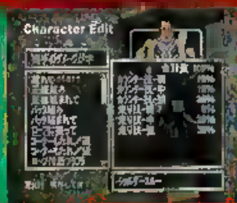
↑攻撃力や耐久力を割り振る。特殊アビリティも装備可能だ。

4 技装備



↑650ある技の中からスタイルにあった75の技を装備する。

5 ロジック



↑CPUが動かす際のロジック。状況ごとの数値を割り振る。

こんな選手を作ってみました！

総合 エメラルド・シードル

先日行われた総合格闘イベントで、柔術の強豪を叩き潰してチャンピオンとなったロシアの最終兵器をイメージ。とにかくパンチ力を上げて、装備する技もパンチがメイン。腰の粘りをロジックで表現できるか!?

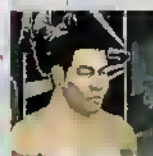




↑➡立っても寝てもパンチの豪雨。これは強い！　絶対強い!!

キック 大林 隆士

国内のタイトルを総なめにし、現役ムエタイ王者との対戦経験もあるキック界の"野良犬"をイメージ。ライト級選手だけに、いちばん細い体型に仕上げてみた。モデルの選手が、先日惨敗してしまったのは残念。





↑➡必殺技はローキック。右ストレートも装備したいところ。

STYLE-9 空手

一撃必殺に込めたすさまじき打撃力

大陸から伝来・発展した徒手空拳の打撃系格闘技。投げ、寝技は不得手なものの、一撃必殺の威力を持つ突きや蹴りは豪快のひとこと。遠距離での戦いを得意とするが、首相撲（組み付き）からの膝蹴りなどもくり出せる。

スタイルアクション



相手の打撃を弾いて、隙を作ることができる。ただし、タイミングが難しいうえ、左スティックで相手の技に合わせた弾き動作を行わなければ成功しない。

このスタイルの選手



ド演歌ファイター
各館 信久



逆輸入の武神
フィリップス・マルコ

STYLE-10 ボクシング

蝶のように舞い蜂のように刺す

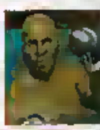
拳のみで戦う元祖・打撃系格闘技。パンチを主としたスピーディーかつ強力な技で、相手をK.O.へと追いやる。右トリガがかわしステップ（アマレスと同性能）に割り振られているため、自分から組み付くことはできない。

スタイルアクション



上体を動かして相手の攻撃をかわす動作。ニュートラルで体をかがめ、左スティックと組み合わせることで、前後左右に体をそらしつつ相手の懐へもぐりこむ。

このスタイルの選手



破壊の拳
ボビー・ダルソン



赤い閃光
ゴラン

STYLE-11 キックボクシング

研ぎ澄まされたコンビネーション

タイ式ボクシングから発展した打撃系格闘技。上下に打ち分けるパンチ・キックの技術に長け、接近戦では最高の威力を発揮する。右トリガでの首相撲から、相手の体勢を崩すことも可能。ただし、投げ技、寝技は不向き。

スタイルアクション



ボクシングと同じ性能で、体勢を低くして相手の攻撃をかわすことが可能。左スティックを相手方向に入れることで、前方へと踏み込むステップインが行える。

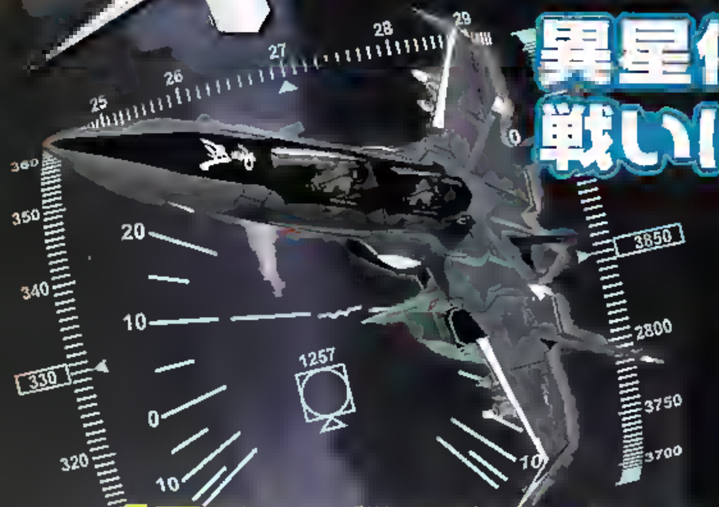
このスタイルの選手



プロレスラー・ハンター
マルコ・ポリス



立ち技最強の男
ピート・キングアーチス



異星体ジャムとの戦いはいまだ続く

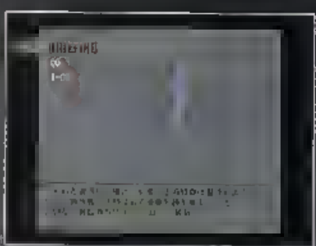
戦闘妖精雪風 ～妖精の舞う空～

原作小説、そしてアニメ版の魅力を徹底再現するべく開発が進むXbox版『雪風』。細かなメカニック描写や、ゲームならではのストーリー展開に注目せよ!!

タイトル	セントウヨウセイユキカゼ ヨウセイノマウソラ		
発売元	アクアシステム	ジャンル	フライトシューティング
発売日	今夏発売予定	価格	6200円(税別)
開発	アクアシステム	制作者	
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他	フォックス2プロジョイスティック対応		

『雪風』の世界を体験するミッションモードに迫る!!

フライトシューティングであることと、アニメがオリジナル作品であることの魅力を併せ持つ本作。そのことをもっとも実感できるのが、ミッションモードだ。プレイヤーは原作の主人公である深井零少尉となって雪風を操縦、数々のミッションをこなしていくことになる。気になるその内容は、通常任務である偵察はもちろん、ジャム機を撃墜する制空任務、さらには対地攻撃任務といった、多種多様なミッションが待ち受けているのだ。



⬆各ミッション開始まえにはブリーフィングで任務の内容が説明される。



⬅どんな武装を選ぶかも、ミッションの成否の分かれ目となる。

1ミッションは複数のシークエンスからなる

戦闘シークエンス



⬅作戦空域内にいるすべてのジャム機を撃墜すればオーケー。

偵察シークエンス



⬅ガイドに従い、指定されたポイントを通過することで条件達成。

帰投シークエンス



⬅任務を終えて基地へと帰投。敵と遭遇して戦闘になることも!!

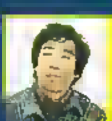
すべての条件をクリアーせよ!

作戦行動を再現するミッションモードは、いくつかのシークエンスから成り立つ。このほかにも離陸や帰投などがあり、それぞれの条件を満たせばステージクリアーとなる。

OVA版スタッフインタビュー

いかにして雪風は空へと舞ったか

OVAを手がけるゴンゾ大倉・白井両氏に『雪風』における空戦表現、そしてゲームとの関連を中心にお話をうかがった。



監督 **大倉 雅彦**
OVA版の監督・演出・脚本を担当。ドリームキャスト版『青の6号』でも監督を務めており、ゲームに対する造詣も深い。



3Dデザイナー **白井 宏旨**
3D映像を統括するチーフディレクター。戦闘機のモーションを手がけたほか、メイヴ・レイフのモデリングも氏によるもの。

――従来のアニメと段違いなハイクオリティーの空戦が描かれていますが、3Dで表現するというのは企画段階からあったのですか?

大倉　ええ。アニメ化に踏み切った要因の中でも、大きな柱ですね。3Dなら複雑なデザインのメカでも自由に動かせますから。

――空戦を描かれる際に気をつけたことは?

大倉　正直まだ模索中なのですが、リアルとファンタジーのバランスをどう取るかですね。実際の戦闘機の映像を真似ればリアルというわけでもないですし、さりとて激しい空戦なんて、スタッフの誰も見たことがない。じゃあアニメならどうするのか、と。

白井　"空気の中を飛ぶ"ということを意識するのが、スタッフ共通の認識です。航空機が空を飛ぶときに、空気の層が絡みつくわけじゃないですか。それを感じさせる映像を作る努力を、徹頭徹尾意識する。ただ、具体的にどうすればいいのかは誰もわからないので、試行錯誤の連続ですけど(笑)。いかに"らしく"見せるかは、個々のスタッフのセンスや技術だったりするわけですから。

大倉　それと、雪風という機体に関しては、キャラクターとして扱うよう心がけています。メカニックだからセリフがあるわけではないんですが、たとえばカメラやモニターを映すことで、映像としての意味合いが違ってくる。小説でいうところの、行間を読ませる演出というのですかね。原作の情報量がすごく多いですから、そのまま映像にしても成り立たない。いったん咀嚼して、もっとも強く受けた印象を映像化していこうと考えています。

――まさに、愛情たっぷりですね。

大倉　モデル作りこみというのが、また常軌を

アニメ同様のディテールへのこだわり

『雪風』らしさの要因でもあるメカニック描写への強烈なこだわりは、ゲームでも健在だ。写真にあるようなディテールや、着陸ギアの収納といった機体の動きが再現されているのはもちろん、独特のメーターが印象的なHUDも、アニメそのままの動きと機能を再現。作品世界の雰囲気を、よりいっそう盛り上げている。

センサーブレード展開



←偵察シークエンス中はTARPS（戦術航空偵察ポッド）から伸びるセンサーを展開。可変するエンジンノズルの様子も完全再現！

要所にはOVAの映像が！



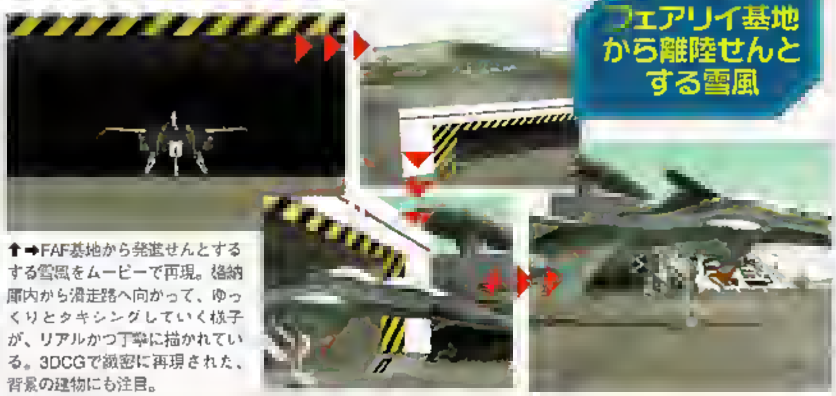
↑出撃シーンや空戦などではアニメ映像が効果的に挿入される。

ジャムぶれ



→正体不明かつ不気味な印象を植え付ける、通称"ジャムぶれ"をリアルタイムで再現。シルエットのぼやけ具合はOVA版そっくり!!

フェアリイ基地から離陸せんとする雪風



↑→FAF基地から発進せんとする雪風をムービーで再現。格納庫内から滑走路へ向かって、ゆっくりとタキシングしていく様子が、リアルかつ丁寧に描かれている。3DCGで緻密に再現された、背景の建物にも注目。

逸していまして（笑）。曲面の美しさを追求するために、担当スタッフはまるで風洞実験みたいなことまでやっていましたから。

白井　とにかくポリゴンくささを出したくなかったんです。ちょっとしたエッジなどもできる限りツブしていったり……。

――ゲームでは、そうしてこだわった機体のデータが転用されていますが。

大倉　アクアシステムさんには、本編の3Dデーターや、3Dではない美術設定などを渡しています。モデルに関しては、そのままゲームに使うには重過ぎるらしいのでポリゴン数は減らしていますが、テクスチャーなどを含めて基本的な部分はアニメと同じです。

白井　飛行機のデータが重いので軽くするのは大変だなと、申し訳ない気分です（苦笑）。

大倉　それに、アニメの場合は見えなくてもいい部分……たとえばフェアリイ基地の見取り図はないんです。逆に、アクアシステムさんが設定をもとに起こしたモデルデータを「いますぐください！」といったやり取りもありました（笑）。なるべくアニメの設定に合わせようと、がんばってくれていますね。シナリオに関しても、第1稿を見せていただいたところ、原作小説とアニメのあいだを埋めるようなモノに仕上げられているようですし。

――最後に、ゲームで注目してほしい部分や、期待する部分をお聞かせください。

大倉　アニメでは泣く泣く落とした、細かな設定をゲームで見てほしいです。メイヴやレイフがどんな動きをするかも楽しみです。

白井　仕事では動きを付けている機体を、自分の手で飛ばしてみたいですね。アニメ制作時の参考になれば、なおうれしいです（笑）。

メカニックデザイン 山下いくとに聞く

IKUTO YAMASHITA

――［illegible］デザインをされる際に、［illegible］く心がけたポイントというのは？

じつは、いちばん優先したのは飛行理論でもアニメや漫画的カッコよさでもなかったりします。いまどきの3D映像は視力の耐久テストか？　といわんばかりにハゲしいので、中距離でグリグリ動かされても、遠距離で点のように小さくなってもシルエットだけでその機体であると判別できることが一番大事だと考えました。あと、動かされているのが絵的にわかりやすい立体を心がけています。なんでも動かせる3Dにしては意外なことと思われるかもしれませんが、動かしても動かされているように見えない立体というのがあるので……。

――デザインは紙の上でされたのですか？

頭の中で考えた物を、タブレットでもじもじとPC画面上に2Dとしてコンバート。それを見た3D班のほうが3Dモデルにコンバートしてくれています。けっこうアナログですね。

――お気に入りな機体はどれでしょう。

メイヴですね。結構現場泣かせにややこしい形状なのですが（ごめんなさい）、シルエット的にはシンプルなのに、キャラが確実に立っているからです。機能的には大事だけど、コレが残っている限り何を描こうが未来に行けない鎖――戦闘機であるための特徴をざっくり切り捨てていったあげくのイメージデザインのような物。むしろイメージをワザと煮詰めずに具体化したので、腹部側のインテークに第三のエンジン（地上支援のない場所で推進器を切ってもAIと探査機器の電力を維持し、推進器の再始動も容易にするための発電用ジェットエンジン）を載せたらどうかな～と思っていた名残りの部分もそのままです。

PROFILE　［illegible］紀エヴァンゲリオン』［illegible］などでメカデザイ［illegible］と膨大な知識に裏打ちされ［illegible］ファン［illegible］する海洋SFコミック［illegible］ARK［illegible］R［illegible］

CHECK IT!!

OVA版もチェックすべし！



→シリーズ2巻までがバンダイビジュアルより好評発売中（各5800円）。スタッフ入魂の空戦を見よ!!

海洋堂が手がけるシークレットフィギュアが特典として同梱!!

大戦略VII

THE STRATEGIC & TACTICAL MODERN WARFARE SIMULATION



発売日も決まり、詳細が続々と判明してきた『大戦略VII』。今回はPC版からの変更点や、食玩戦車模型ワールドタンクミュージアム(以下WTM)との共同企画情報をお届け。さらにXbox Live対応版の話題も！

タイトル	タイセンリャクセブン		
発売元	クールキッズ	ジャンル	シミュレーション
発売日	5月29日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	クールキッズ	制作者	
ブロック数	ゲームデータ 35～182ブロック	システム対応	5.1ch 1-4人
その他			

PC版からより見やすいレイアウトへとグラフィックを完全リニューアル!

17年まえにPC版が発売されて以降、いまだ多くのファンに支持されている『大戦略』シリーズ。Xbox版では、PC版『VII』の移植にあたり画面レイアウトを一新。戦況がより把握しやすくなったほか、敵軍の思考ルーチンの強化やPC版で区別するのが難しかった各兵器のグラフィック描き直しなど、細部に至るまで徹底的に作り直されている。





⬆➡PC版に比べて立体感が増し、各ユニットの区別もつけやすくなった。

リアル戦闘モードで迫力ある戦いに!

各兵器がくり広げる攻撃の数々をじっくり鑑賞できるリアル戦闘モードでは、兵器ごとのミサイル発射シーンや爆発シーンなどが流れるようになった。PC版により派手さを加えた演出は見ごたえ十分だ。



⬆リアル戦闘モードになるとマップから戦闘画面に切り替わり、各部隊や情報が大きく表示される。PC版にはない機能だ。



➡戦闘モードの切り替えは好きなときに行える。

簡易戦闘モード



➡敵軍が放ったのはロケット砲。範囲攻撃できる兵器に狙われると、ユニットの周囲にいる部隊も被弾するぞ。

範囲攻撃でまとめて撃破!!

XboxLive対応『大戦略VIIオンライン』を発表

3月10日、都内にて開催された『大戦略VII』発表会で、Xbox Live対応『大戦略VIIオンライン』の発表も行われた。詳細は未定だが、ボイスチャット対応はもちろん、追加ディスクとして低価格で発売されることが明らかにされた。



⬅発売元クールキッズは「年内には発売したい」とコメント。

『大戦略』が食玩でさらなる展開を見せる

Xbox版だけのプレミア特典を同梱!

累計1,000万個を売り上げた人気食玩WTMのシークレットフィギュアが『大戦略VII』についてくる! 5月発売予定の同シリーズ"WTM大戦略エディション(50万個限定)"に収録されるAH-1Wが特典としてもらえるのだ。

AH-1Wスーパーコブラ



➡海洋堂が今回のために型をイチから作り上げた"AH-1Wスーパーコブラ"。『大戦略VII』にはすべてこのフィギュアを同梱。

WTM大戦略エディションがゲームと連動

"WTM大戦略エディション"と、夏発売予定の"WTM第4弾・自衛隊編"。そのふたつに封入されているパスコードを、Xbox版『大戦略VII』で入力することにより、バージョンアップした兵器がゲーム中に登場するのだ。





⬅この企画で、大戦略のファン層もより広がるだろう。



信長麻雀

戦国時代の合戦を麻雀で再現!!

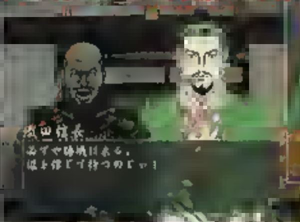
戦国時代の英雄・織田信長が上杉謙信や武田信玄など有名武将と麻雀で勝負!? 戦場を卓上に代えて天下取りに向けての戦いが始まる!!

タイトル	シンチョウマージャン		
発売元	イーフロンティア	ジャンル	テーブル(麻雀)
発売日	4月24日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	イーフロンティア	制作者	プロデューサー：塩見学
ブロック数	4ブロック以上	システム対応	
その他			

駆け引きやイカサマを駆使して信長となって天下統一を目指せ!!

本作では、プレイヤーが信長となって戦乱の世を勝ち進み、天下統一を果たすことが目的となる。武将との合戦は麻雀によって行われ、麻雀における得点が兵士の数に置き換えられるなど、ユニークな趣向が凝らされているのが特徴。メインとなるストーリーモードでは、桶狭間の戦いから本能寺の変まで、史実に基づいて信長の半生が描かれているのだ。

歴史上の合戦を楽しめる 史実に基づいた物語が展開



↑桶狭間の戦いまえの、武将たちの人間ドラマも再現。



↑自由に対局が楽しめるフリーモードもある。歴史上にはない戦いも可能だ。

男気あふれる武将たちを描くキャラデザインの池上遼一氏

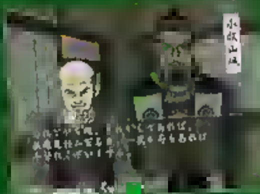
本作のキャラデザインは、『HEAT―灼熱―』など数多くのヒット作を持つ劇画界の雄・池上遼一氏。氏の迫力あるタッチが、武将たちを生き生きと蘇らせる。





歴史どおりの展開を見せる合戦の流れを紹介しますぞ

歴史を再現しているストーリーモードでは、史実どおりの行動が必要になることも。たとえば、有名な齋藤龍興との美濃城の攻防では、信長の到着まで、木下藤吉郎として一夜城を築いて、その場を持ちこたえなければならないのだ。



↑一夜で城を築き、斎藤軍を足止めする名場面だ。



↑城の完成まで、流局させて時間を稼ぐのだ。

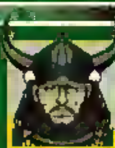
時間を稼げ!!

城が完成!



信長到着!!

↑城を築くと、すぐに信長たちの援軍が到着。ここから反撃開始だ。



軍師モードで我々が助太刀いたします

武将たちを配下における軍師モード。兵数を増やせたり、武将の持つ計略を使えるようになったりとメリットは多い。武将たちはそれぞれ能力が違うので、合戦にあった人材選びが必要だ。また、ストーリーモードが進むにつれて配下にできる武将は増えていくぞ。



←配下にすると忠誠度や武力などの能力も上がる。

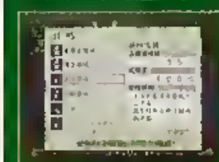


➡フリーモードでは、武将たちが捨て牌のアドバイスなどをしてくれるのだ。



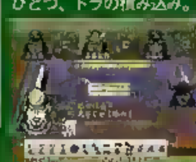
勝敗のカギとなる計略をお教えしましょう

本作では、"計略"で積み込みや通しといったイカサマを駆使できるようになる。"計略"はある一定のポイントを溜めることで使えるが、相手の手の内が見えたり、役満が狙えたりと勝敗に大きな影響を与えるポイントとなる。不利な状況からの逆転も可能なのだ。



↑計略はその種類により、使用できるタイミングが異なる。

↓柴田勝家が持つ計略のひとつ、ドラの積み込み。





↑こちらは木下藤吉郎の計略のひとつ、手牌の交換だ。

個性的な計略はたくさんございます

種類	計略名	効果
積み込み系	対子系	七対子、対々和、三連刻、四暗刻
	字牌系	風牌(自分の国)、三元牌、国士無双、字牌。
立直系	遠当て	高確率で一発ツモが可能になる。
	大筒	アガると5翻つく立直。ダブルのときは10翻。
通し系	下知 壱	自軍武将の手牌が見られる。
情報収集系	細作 壱	指定した武将の能力値と計略がわかる。
そのほか	計略封じ	その局のあいだ、すべての武将の計略を封じる。

最新情報をチェック！

Xbox Live 情報局

Xbox Liveに関するさまざまな情報を、全部まとめてお届け！ まだタイトルは少ないけれど、どれも遊び応えのあるものばかりだよね！



Xbox Liveスターターキット
▶ボイスコミュニケーター
▶『ファンタシースターオンライン エピソード1＆2』
▶『頭脳対戦ライブ』
▶Xbox Liveサービス使用権12ヵ月分
発売中（1月16日発売）／6800円（税別）

What's New ▶▶▶ 今月のXbox Liveニュース！

CATVについて

Xbox Liveのサイトでは、定期的に"動作環境について"のページを更新している。モデムやルータなどの接続検証結果を掲載しているところだ。今後、ブロードバンドを導入してXbox Liveを楽しむ予定なら、ココは必ずチェックしておきたいよね。

ブロードバンド導入にあたり、ADSLに次いで検討されるのはCATV、つまりケーブルテレビ局によるインターネットサービスだろう。マンションであればすでにケーブルテレビになっている場合も多く、CATVインターネットは簡単な手続きで可能となるはずだ。

ただし、CATVでも事前にXbox Liveのサイトで確認しておくようにしよう。いくつかのCATVでXbox Live接続ができない局が存在している（3月4日現在で長野県の飯田ケーブルテレビと伊那ケーブルテレビジョン、京都府のキネット、長崎県のオクト・パルス）。



⬆2週間に一度更新される"動作環境について"のページ。導入まえにチェック！

ダッシュボードのアップデート

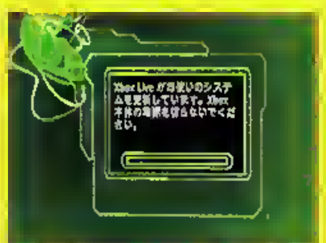
3月4日、Xboxのダッシュボード（本体設定）の更新プログラムが公開された。これは、3月4日以降、ダッシュボードで"Xbox Live"を選ぶと自動的に更新プログラムがダウンロードされ、最新のものにアップデートされる。

これによって更新された内容は以下のとおり。

●新規ID作成時の生年月日画面に和暦の表示を追加。
●新規ID作成時および請求情報修正時の住所入力画面での郵便番号による住所の検索機能を追加。

いずれも新規作成時におけるもの。今後新規でゲーマータグを作成するときは、このアップデートされた内容になるため、入力しやすくなったと言えるだろう。

また、更新中に何らかの問題が発生して、うまくいかなかった場合はXbox カスタマーサポート（土日祝祭日を除く10時～18時　0570・019・602）まで連絡しよう。



⬆更新中は電源を切ったり操作をしたりしないように注意しよう。

Line Up! ▶▶▶ 2～3月発売のラインナップ

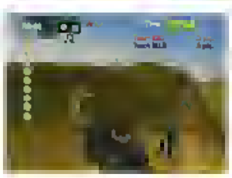
というわけで、Xbox Live対応ソフトのラインナップだが、新しい情報としては『大戦略Ⅶ』が追加ディスク形式でXbox Live対応版を検討中、という発表があった。発表済みタイトルで「発売日が決まった」というリリースも、3月14日現在でナシ。4月以降のXbox Live対応ソフトは発売日がどれも未定なだけに、何らかの発表がほしいところだが……。

とりあえずいまは『マズルフラッシュ』と『サウザンドランド』をひたすらやり込むか？

▶▶▶ マズルフラッシュ

ビクター インタラクティブ ソフトウエア　6800円（税別）　2月27日発売

オフラインモードはかなり難易度が高めだが、オンラインは盛り上がっている模様。3月14日現在まで、平日でも夜なら対戦相手には困らない状況だ。ファミ通Xbox編集部主催で行った大会リポートは99ページにて！



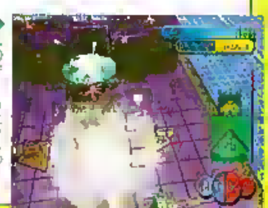
⬅発売初日から対戦が盛り上がっていたようだ

▶▶▶ サウザンドランド

フロム・ソフトウェア　6800円（税別）　3月20日発売

当初の予定から、"販売戦略上の都合"で2ヵ月ほど遅れて発売となった『サウザンドランド』。この原稿を書いている時点ではまだ発売されていないので、Xbox Liveでどのような盛り上がりになるかまだわからない。でもゲームの性質上、発売日にいきなり大盛況というものでもないだろう。納得のいくスレイト（庭）ができあがるまで、相当な時間がかかると思われるからだ。編集部でも『サウザンドランド』担当者は何度も何度も作り直しては考えて……をくり返し、スレイト作りのためだけに徹夜してることも多々あるくらい。それくらいハマれる要素はあるのでXbox Live対戦も当然盛り上がると思うが、そこまで凝ったスレイトを作れるようになるには数十時間を要しそう。ただ、一度対戦をはじめたら、病み付きになるかも？

➡このゲームは、じっくりと自分の庭を作り込むところから始まる



Event 3月はXbox Liveのイベントが盛りだくさんだったぞ!

3月はXbox Liveに関するイベントがいくつかあった。マイクロソフトはそれだけXbox Liveに力を入れ、Xbox Liveをより楽しく盛り上げていこうとしているのだろう。こういうイベントは大歓迎。どんどん積極的に行っていってほしいと思う。

で、今号では"第2回Xbox Liveイエローキャブ祭り in PSO"と"Xbox Live Night"のリポートをお届けしよう。

第2回 Xbox Liveイエローキャブ祭り in PSO

まずはイエローキャブ祭り。これは2月14日にも行われており、3月2日に2回目が開催された。前回も参加した山田まりやサンのほか、maybeの3人とR.C.T.の5人も「PSO」に参加し、ユーザーとの交流を図った。

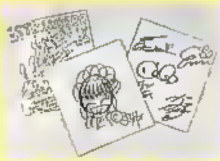
さらに今回はそれぞれの編集部員がいっしょにプレイさせてもらえる時間を特別に設けてもらい、当コーナー担当は根本はるみサンとプレイ! 緊張のあまり声が出ず、「みなさん、何かしゃべってくださいよー」と言われる始末。あー、すんごくドキドキした!



←根本はるみサンとボイスチャットする編集部員。かなり感動中。

サイン色紙をセットで2名様に!

第1回のStrawberry(瀬戸早妃サン、竹内実生サン、渡部麻由サン)、そして山田まりやサンとR.C.T.のサイン色紙、合計3枚をセットにして2名様にプレゼント! あて先は129ページを参照。「Xbox Live情報局サイン色紙」係まで。締切は4月30日消印有効。



maybe



↑中江ゆきこサン。「いっしょに冒険できた方、ライブに来てくださいね!」





←↑写真上が宮田はるなサン、右が森ひろこサン。「みんなとても紳士的」

山田まりやさん



↑「私の誕生日が近いので(3月5日)、マグをプレゼントでいただきました」と大喜びの山田まりやサン。

R.C.T.



↑R.C.T.のメンバー。左上から北川友美サン、根本はるみサン、かわいかおりサン、左下から小林亜美サン、五十嵐結花サン。ロビーではボイスチャットで歌も披露したそうで、聴けた人はホントにラッキー!

Xbox Live Night

3月19日の夜、西麻布のMUSEにてXbox Liveのイベントが開催された。Xbox Live登録者を200名招待し、ユーザーどうしで交流してもらうためのパーティーだ。今年1月に開催されて大好評だったXbox Live前夜祭と同じような雰囲気だね。会場では新作タイトルの発表(詳細は7ページを参照)、新作タイトル試遊台などはもちろん、Xboxグッズがもらえるゲーム大会も行われ、どれもすごく盛り上がっていたぞ。

また、会場には日本では発売未定の海外タイトル(『スプリンターセル』や『アンリアルチャンピオンシップ』、『ハンター』など7タイトル)を遊ぶことができ、プレイした人にはアンケートのお願いをしていたことからも、いままで少なかった海外タイトルが今後たくさん出てくるかも?

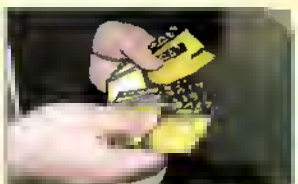
新作や海外タイトルがたくさんプレイできた!



↑さすがに200人以上入ると、会場内はギッチリ! 食事やドリンクもたくさんあり、それだけでも来た甲斐あり!



↓海外タイトルコーナーは大人気。日本でも遊べるといいなあ!



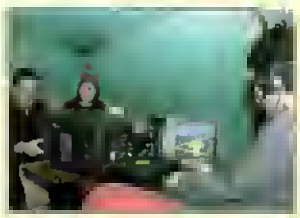
↑会場で配られた白紙名刺に自分のゲーマータグ名を書き、これをユーザーどうしで交換していた。



←日本でのXbox発売一周年を記念したケーキもみんなで食べた!



←ルーレットでチップを貯めると、豪華Xboxグッズがもらえちゃう。



↑今冬発売予定の「メックアサルト」も遊ぶことができたぞ。



↑トイレットペーパー早回し大会など、楽しい催しがたくさん!



↑お笑い芸人の江頭2:50もパーティーに乱入してきたぞ!

世界一（たぶん）詳細な攻略データで対戦が有利に！

Thousand Land

タイトル	サウザンドランド
発売元	フロム・ソフトウェア
発売日	発売中（3月20日）
開発	フロム・ソフトウェア
ブロック数	30ブロック以上
その他	
ジャンル	フィールド育成ストラテジー
価格	6800円（税別）
制作者	プロデューサー：金子章典
システムほか	[illegible]

「こんなに見せていいの!?」と、ショッパナからあらゆるデータを大公開！　キングの座はすぐそこに！

いきなり！ 全パーツデータを参照し、最強スレイトを

ゲーム中に登場する全パーツの詳細データを一挙公開。この中で"マスターコア"だけはショップでも販売されない非売品で，撤去もできない。また，水系陣地パーツやライン供給は、建設の作業を必要としない。

また，ゲーム中にプレイヤーが持てるAPOは50体までなので、マスターコア＋ヘビーコア×2がもっとも効率がいい。しかし、相手に的をしぼらせることにもなるので，マスターコア＋ミニマムコア×4にして敵の進軍を分散させるのも手。わずかながら配置コストも稼げる。APOの数を多くすれば有利なのは確かなので，前半はコアの建設を優先に。

パーツデータ一覧

パーツ名	価格	属性（カッコ内の属性を付加可能）	搭乗APO数	配置コスト	HP	カテゴリー	説明	建設要員	建設時間	吸収する（される）と増える（減る）モラル	毒性効果	攻撃力	初期/最大弾数	[illegible]	連射数	連射間隔	射程	爆発範囲（着弾時）	最大発生数APO	同時発生数APO	発生間隔APO
マスターコア	[illegible]	無	0	0	505	コア[illegible]パーツ	APOを[illegible]	—	—	[illegible]	—	—	—	—	—	—	—	—	10	1	[illegible]
ミニマムコア	16000	無	0	17	306	コア[illegible]パーツ	APOの発生時間がいちばん短いコア	4	23	最大	—	—	—	—	—	—	—	—	10	1	最速
ライトコア	26000	無	0	23	364	コア[illegible]パーツ	APOの同時発生機能が備わったコア	4	43	最大	—	—	—	—	—	—	—	—	8	2	速
ミドルコア	38000	無	0	28	[illegible]15	コア系陣地パーツ	耐久力が高くて使いやすいコア	6	26	最大	—	—	—	—	—	—	—	—	13	2	最速
ライトヘビーコア	60000	無	0	32	873	コア系陣地パーツ	APOを4体同時に発生させるコア	8	47	最大	—	—	—	—	—	—	—	—	15	4	中
ヘビーコア	68000	無	0	38	1412	コア系陣地パーツ	抜群のAPO発生数と耐久力を持つコア	8	56	最大	—	—	—	—	—	—	—	—	20	4	遅
バレットワークス	900	無	0	24	486	資材陣地パーツ	無属性の弾の実を製造する小屋	4	53	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ブレイズワークス	1650	無	0	24	486	資材陣地パーツ	火属性の弾の実を製造する小屋	4	53	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
コールドワークス	1650	無	0	24	486	資材陣地パーツ	[illegible]	4	53	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ウィンドワークス	1360	無	0	24	486	資材陣地パーツ	[illegible]	4	53	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ショックワークス	1360	無	0	24	486	資材陣地パーツ	[illegible]属性の弾の実を製造する小屋	4	56	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ブレイズプラント	1700	無	0	26	934	資材陣地パーツ	火属性の[illegible]小屋	4	72	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
コールドプラント	1700	無	0	29	934	資材陣地パーツ	水属性の素材の[illegible]を製造する小屋	4	72	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ウィンドプラント	1140	無	0	26	934	資材陣地パーツ	木属性の素材の実を製造する小屋	4	72	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ショックプラント	1140	無	0	26	934	資材陣地パーツ	金属性の素材の[illegible]を製造する小屋	4	72	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ファクトリー	3250	無	0	29	1284	資材陣地パーツ	[illegible]	4	86	中	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
マテリアルキャビン	750	無	0	23	443	資材陣地パーツ	[illegible]	4	49	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
マテリアルハウス	2540	無	0	29	893	資材陣地パーツ	[illegible]	4	55	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
カタパルト	3240	無	0	26	865	ライン供給パーツ	[illegible]	5	116	大	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ユニットカノン	[illegible]	無	0	34	1215	ライン供給パーツ	[illegible]	5	158	大	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
キラーニードル	3250	無	1	66	689	殺傷トラップパーツ	[illegible]	4	124	中	—	最強	—	—	1	短	無	無	—	—	—
ロックフォール	1720	無	2	43	1785	殺傷トラップパーツ	[illegible]	7	151	中	—	最強	5/5	—	1	短	変化	無	—	—	—
キラースマッシュ	4260	無	2	51	963	殺傷トラップパーツ	近寄ってきたAPOを一撃で倒す兵器	8	153	中	—	最強	—	—	1	短	無	無	—	—	—
ローリングストーン	[illegible]	無	2	58	1326	殺傷トラップパーツ	巨大な岩を転がしてすべての物をなぎ倒す	8	182	大	—	最強	1/1	—	1	短	変化	無	—	—	—
イレイザー	18880	無	3	99	2772	殺傷トラップパーツ	すべてを消滅させる特大レーザー砲	8	241	大	—	最強	2/5	3	1	中	最長	無	—	—	—
コンパクトカノン	680	無（火水木金）	1	17	1169	殺傷トラップパーツ	大きな鉄球を発射してAPOを吹き飛ばす	4	47	小	—	中	8/8	1	1	短	短	小	—	—	—
トリプルショット	940	無（火水木金）	2	19	1214	殺傷トラップパーツ	3本の矢を連続で放ち遠くのユニットを狙う	4	63	小	—	弱	6/6	1	1	短	中	無	—	—	—
ミニガン	2560	無（火水木金）	2	23	886	殺傷トラップパーツ	旋回性能が高い連射型の攻撃兵器	5	77	小	—	最弱	8/8	1	24	最短	中	無	—	—	—
ラウンドカノン	1360	無（火水木金）	2	21	993	殺傷トラップパーツ	旋回性能が高くて攻撃範囲が広い	5	61	小	—	弱	6/6	1	1	短	中	小	—	—	—
ガトリングカノン	1650	無（火水木金）	3	32	945	殺傷トラップパーツ	攻撃範囲が広くて連射攻撃が可能	6	92	中	—	弱	10/10	1	1	短	中	最小	—	—	—
スプレッドキャスター	1070	無	1	25	912	殺傷トラップパーツ	遠方に岩を飛ばして遠距離攻撃をする	5	62	中	—	中	5/5	1	1	短	長	大	—	—	—
ツインヒッター	2150	無	1	28	764	殺傷トラップパーツ	2本のロッドでAPOを弾き飛ばす	5	51	中	—	弱	—	—	1	短	無	無	—	—	—
スウィープスロワー	4680	木（火水金）	0	36	496	殺傷トラップパーツ	左右に旋回して放射攻撃をする	6	93	中	有	弱	—	—	1	最長	中	無	—	—	—
ガスシューター	2930	木	3	55	1543	殺傷トラップパーツ	周囲にガスを散布してAPOたちを毒に冒す	8	121	大	有	0	8/8	—	1	長	無	無	—	—	—
マシンガン	4420	無（火水木金）	0	38	547	殺傷トラップパーツ	侵入者が近づくと自動的に掃射する	6	108	中	—	弱	—	—	16	最短	中	無	—	—	—
スナイパーショット	2360	無（火水木金）	2	32	1563	殺傷トラップパーツ	飛距離の長い矢を発射する	6	94	中	—	弱	8/8	1	1	短	中	無	—	—	—
ロングレンジスロワー	2570	木（火水金）	0	30	557	殺傷トラップパーツ	侵入者を感知して放射攻撃を行う	6	64	小	有	弱	—	—	1	最長	短	無	—	—	—
オートカノン	3530	無（火水木金）	0	35	590	殺傷トラップパーツ	広範囲の敵を感知して自動的に迎撃する	6	106	中	—	弱	—	—	1	短	中	最小	—	—	—
ランチャーカノン	3840	無（火水木金）	3	39	964	殺傷トラップパーツ	威力の高い鉄球を放つ長距離兵器	6	94	中	—	中	8/8	1	1	短	長	中	—	—	—
スラッガー	4980	無	0	34	624	殺傷トラップパーツ	自動的に作動してハンマーで弾き飛ばす	6	79	中	—	弱	—	—	1	短	無	無	—	—	—
イジェクター	1250	木（火水金）	0	24	424	殺傷トラップパーツ	接近したユニットに自動で放射攻撃を行う	5	81	小	有	弱	—	—	1	最長	最短	無	—	—	—
アサルトショット	6190	無（火水木金）	3	41	1992	殺傷トラップパーツ	飛距離の長い矢を連射して攻撃する	7	122	中	—	弱	10/10	1	5	最短	長	無	—	—	—
オールレンジショット	3560	無（火水木金）	0	46	663	殺傷トラップパーツ	周囲8方向へ矢を自動的に発射する	7	108	中	—	弱	—	—	1	短	短	無	—	—	—
ディスペルカノン	11350	無（火水木金）	3	88	2445	殺傷トラップパーツ	最長の攻撃距離を誇る超巨大砲	8	212	大	—	強	5/5	2	1	短	最長	大	—	—	—
アンチエアカノン	940	無	1	25	786	殺傷トラップパーツ	上空のユニットを迎撃する対空砲	5	49	中	—	弱	40/40	1	1	短	変化	小	—	—	—
ホーミングカノン	3450	無	0	15	388	殺傷トラップパーツ	上空のユニットを自動で迎撃する対空砲	4	61	中	—	弱	—	—	1	短	変化	小	—	—	—
ピンポイントショット	7880	無	3	31	723	殺傷トラップパーツ	APO1体を確実に遠距離からしとめる	6	78	中	—	中	24/24	1	1	短	中	無	—	—	—
リボルバーカノン	4640	無（火水木金）	2	38	1260	殺傷トラップパーツ	遠距離からTELAに大ダメージを与える	6	79	中	—	強	8/8	2	1	短	長	中	—	—	—
ハイアングルカノン	13740	無（火水木金）	2	52	1897	殺傷トラップパーツ	敵陣のパーツを遠距離から攻撃する	8	182	大	—	強	10/10	2	1	短	長	中	—	—	—
クラッカー	580	無	0	21	635	トラップ陣地パーツ	大きな音を出してAPOを驚かせる	2	53	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ビッグノイズ	1570	無	0	43	1036	トラップ陣地パーツ	TELAの嫌がるノイズを発生させる	4	65	中	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ノイズプレイヤー	1880	無	0	32	817	トラップ陣地パーツ	APOが嫌いなノイズを発生させる	3	57	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
スピンボード	800	無	0	33	735	トラップ陣地パーツ	APOを回転させて一時的に自由を奪う	3	48	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ストームホイール	2750	無	0	46	1209	トラップ陣地パーツ	強風を発生させてAPOを吹き飛ばす	4	71	中	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
フライヤー	450	無	0	11	63	育成トラップパーツ	上に乗った物を真上に跳ね上げる習性を持つ	1	8	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
キャッチャー	820	無	0	21	55	育成トラップパーツ	APOを捕まえて一定時間拘束する	1	28	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
チャーム	1840	無	0	22	288	育成トラップパーツ	TELAの興味をひきつける動きをする	3	25	最小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

パーツ名	価格	属性(カッコ内の属性を付加可能)	搭乗APO数	配置コスト	HP	カテゴリー	説明	建設要員	建設時間	破壊する(される)と見える(XS)モデル	属性効果	攻撃力	弾数/最大弾数	[illegible]	連射数	連射間隔	射程	着弾時爆発範囲	最大発生数APO	同時発生数APO	発生間隔APO
ターンオーバー	2540	無	0	26	183	育成トラップパーツ	上に乗った物を跳ね飛ばす習性を持つ	2	17	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
リバウンド	2260	無	0	29	204	育成トラップパーツ	触れた物を弾き飛ばす習性を持つ	2	23	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
フレグランス	1580	無	0	27	297	育成トラップパーツ	APOを[illegible]つける臭いを[illegible]	3	25	最小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
スティンク	2450	無	0	29	312	育成トラップパーツ	APOを逃走させる臭いを放つ花	3	29	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
スイートジュース	3200	無	0	31	346	育成トラップパーツ	APOが好きな汁を放出する花	[illegible]	32	最小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ビハインド	4960	無	0	33	365	育成トラップパーツ	APOを混乱させる汁を放出する花	4	35	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ヘルパスキュー	5540	無	0	36	427	育成トラップパーツ	動く物が近づくと襲いかかる習性を持つ	6	44	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
キリングスワロー	3420	無	0	39	685	育成トラップパーツ	目の前のAPOをひと飲みする植物	8	48	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
バリケード	340	無	0	20	749	侵入防衛陣地パーツ	簡単に木を組んだ耐久力の低い柵	2	53	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ウッデンバリア	1450	無	0	23	974	侵入防衛陣地パーツ	作りがしっかりした防御用の柵	2	51	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
トラップバリア	2240	無	0	26	883	侵入防衛陣地パーツ	登るとトラップが起動する柵	2	57	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ストーン	2380	無	0	25	1269	侵入防衛陣地パーツ	敵の進行を食い止めるいちばんお手軽な壁	2	65	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ブレイクストーン	3650	無	0	34	1088	侵入防衛陣地パーツ	登ると石が崩れるトラップが起動する壁	2	63	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
キングダムウォール	3740	無	0	33	1499	侵入防衛陣地パーツ	最高の耐久力と高さを兼ね備えた石壁	8	72	中	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ロックウォール	2970	無	0	31	1306	侵入防衛陣地パーツ	耐久力と高さをあわせ持つ岩壁	6	70	中	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
フォートウォール	3380	無	0	30	1330	侵入防衛陣地パーツ	ロックウォールを強化した岩壁	6	69	中	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
フラットウォール	2750	無	0	32	1276	侵入防衛陣地パーツ	耐久力と高さをあわせ持つ木の壁	6	67	中	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ウッデンドア	2130	無	0	31	1223	侵入防衛陣地パーツ	耐久性の低いAPO専用ドア	8	73	中	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
トラップドア	3960	無	0	35	1366	侵入防衛陣地パーツ	敵が通るとトラップが発動するドア	8	76	中	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
アイアンドア	3550	無	0	33	1415	侵入防衛陣地パーツ	耐久性の高いAPO専用ドア	8	83	中	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
シークレットドア	4790	無	0	30	1496	侵入防衛陣地パーツ	壁にカモフラージュされたAPO専用ドア	8	81	中	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ストーンポスト	1180	無	0	32	1236	侵入防衛陣地パーツ	壁を4方向に連結できる柱	1	58	中	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ガードタワー	1060	無	1	26	1018	侵入防衛陣地パーツ	壁を連結可能で監視台もついた柱	1	62	大	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
キングダムポスト	3280	無	0	33	1436	侵入防衛陣地パーツ	石壁を4方向に連結できる柱	2	69	中	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ウォッチタワー	4440	無	2	34	1403	侵入防衛陣地パーツ	石壁を連結できて監視台もついた監視塔	7	75	大	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ロックタワー	3340	無	0	26	1281	侵入防衛陣地パーツ	ロックウォールを連結できる監視塔	7	72	中	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
フォートタワー	2950	無	0	32	1296	侵入防衛陣地パーツ	フォートウォールを連結できる監視塔	7	18	中	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
フラットタワー	2570	無	0	30	1270	侵入防衛陣地パーツ	フラットウォールを連結できる監視塔	7	70	中	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
サーチライト	740	無	0	21	452	侵入防衛陣地パーツ	侵入者に光を当ててびっくりさせる	1	47	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
アラーム	1340	無	1	28	618	侵入防衛陣地パーツ	侵入者を感知すると警告音で仲間を呼ぶ	4	62	中	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
カノンストーン	3570	無(火水木金)	1	24	1265	侵入防衛陣地パーツ	弾数制限のある兵器を搭載した柱	6	125	大	—	弱	17/17	—	1	短	中	中	—	—	—
スマッシュストーン	2490	無(火水木金)	2	27	1526	侵入防衛陣地パーツ	前方に鉄球を放つ兵器を搭載した柱	0	132	大	—	中	10/10	2	1	短	中	最大	—	—	—
タワーカノン	6380	無(火水木金)	1	29	1206	侵入防衛陣地パーツ	弾数制限のある兵器を搭載した柱	6	127	大	—	中	23/23	—	1	短	最長	小	—	—	—
スマッシュタワー	6550	無(火水木金)	2	31	1354	侵入防衛陣地パーツ	遠方に鉄球を放つ兵器を搭載した柱	6	138	大	—	強	12/12	2	1	短	長	中	—	—	—
インターセプター	4160	無	2	34	1555	侵入防衛陣地パーツ	TELAを鎮らせる装置を搭載した柱	6	148	大	—	0	16/16	2	1	短	無	無	—	—	—
ブッシュ	320	無	0	14	677	環境用育成陣地パーツ	APOの障害物になる背丈の低い木	1	11	最小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
グローブ	1050	無	0	18	893	環境用育成陣地パーツ	TELAの障害物になる背丈の高い木	2	13	最小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
シェード	1420	無	0	23	1018	環境用育成陣地パーツ	上空の攻撃からAPOの身を守る木	1	21	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
イルミネーション	1350	無	0	25	536	環境用育成陣地パーツ	光の胞子を振りまいてAPOを驚かせる木	1	32	最小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ポップスポア	2180	無	0	31	722	環境用育成陣地パーツ	光る実が飛び出してAPOを驚かせる木	1	37	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
リーフスタンド	880	無	1	26	846	環境用育成陣地パーツ	周囲を監視する見張り台に使える木	8	28	最小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
トールツリー	2250	無	3	32	972	環境用育成陣地パーツ	広範囲を監視する見張り台に使える木	6	33	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
リングナッツ	1140	無	0	18	328	環境用育成陣地パーツ	触ると音を出して味方を呼び集める植物	1	17	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
フレア	1380	無	0	30	412	環境用育成陣地パーツ	触ると光を打ち上げ味方を呼び集める植物	1	23	最小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
クッションマッシュ	880	無	0	17	273	環境用育成陣地パーツ	飛び降りたときの衝撃を吸収してくれる植物	1	10	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
リフレルーム	1780	無	0	29	860	環境用育成陣地パーツ	APOのストレスをやわらげてくれる植物	4	29	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ナイフリーフ	750	無	0	12	238	育成素材パーツ	APOが武器として利用できる武器植物	1	6	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ソードリーフ	1450	無	0	19	348	育成素材パーツ	そこそこの強さを持つAPO用の武器植物	1	12	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
スピアリーフ	2660	無	0	24	415	育成素材パーツ	高い攻撃力を持つAPO用の武器植物	1	18	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
バレッドピット	380	無	0	10	216	育成素材パーツ	無属性の弾の実を実らせる花	1	8	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ブレイズピット	1140	無	0	18	312	育成素材パーツ	火属性の弾の実を実らせる花	1	19	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
コールドピット	1140	無	0	18	336	育成素材パーツ	水属性の弾の実を実らせる花	[illegible]	18	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ウィンドピット	720	無	0	13	256	育成素材パーツ	木属性の弾の実を実らせる花	1	12	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ショックピット	720	無	0	13	277	育成素材パーツ	金属性の弾の実を実らせる花	1	13	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ブレイズマテリアル	1260	無	0	23	389	育成素材パーツ	火属性の素材の実を実らせる木	[illegible]	23	最小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
コールドマテリアル	1260	無	0	23	374	育成素材パーツ	水属性の素材の実を実らせる木	1	22	最小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ウィンドマテリアル	850	無	0	21	325	育成素材パーツ	木属性の素材の実を実らせる木	1	18	最小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ショックマテリアル	840	無	0	21	333	育成素材パーツ	金属性の素材の実を実らせる木	1	18	最小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
レインボーピット	1330	無	0	24	416	育成素材パーツ	すべての弾の実を実らせる不思議な植物	[illegible]	17	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
レインボーマテリアル	2440	無	0	26	458	育成素材パーツ	すべての素材の実を実らせる不思議な植物	1	21	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
レインボーフラワー	3270	無	0	29	472	育成素材パーツ	すべての実を実らせる不思議な植物	1	23	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
トーチ	1570	無	0	19	243	環境用育成陣地パーツ	夜に火を灯すたいまつを採取できる	1	8	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ロングトーチ	2550	無	0	22	365	環境用育成陣地パーツ	長時間火を灯すたいまつを採取できる	1	15	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ヒーリング	860	無	0	21	351	育成陣地パーツ	APOの体力が少し回復する花粉をまく	1	7	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
メガヒーリング	1780	無	0	24	424	育成陣地パーツ	APOの体力が回復する花粉をまく	1	[illegible]	最小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
リカバリー	3940	無	0	29	473	育成陣地パーツ	APOの体力が全快する花粉をまく	[illegible]	13	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
スピード	1450	無	0	22	374	育成陣地パーツ	APOの行動を迅速にする花粉をまく	1	21	最小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
リラクゼーション	2580	無	0	23	443	育成陣地パーツ	APOのストレスをやわらげる花粉をまく	[illegible]	24	最小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
アタックレジスト	840	無	0	21	415	育成陣地パーツ	APOの防御能力を上げる花粉をまく	1	18	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ブレイズレジスト	1240	無	0	28	463	育成陣地パーツ	APOの火耐性を上げる花粉をまく	1	20	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
コールドレジスト	1240	無	0	26	459	育成陣地パーツ	APOの水耐性を上げる花粉をまく	1	18	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ウィンドレジスト	670	無	0	21	403	育成陣地パーツ	APOの木耐性を上げる花粉をまく	[illegible]	15	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ショックレジスト	670	無	0	22	438	育成陣地パーツ	APOの金耐性を上げる花粉をまく	1	18	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ストロング	1840	無	0	27	512	育成陣地パーツ	APOの攻撃能力を上げる花粉をまく	[illegible]	22	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
アクティビティ	1630	無	0	29	500	育成陣地パーツ	APOの運動能力を上げる花粉をまく	1	25	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
アドバンス	3260	無	0	32	598	育成陣地パーツ	隣接したパーツの攻撃性能を上げる	[illegible]	26	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
エナジーシールド	4280	無	0	33	514	育成陣地パーツ	隣接したパーツの耐久性能を上げる	1	23	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
サモンヒーリング	2560	無	0	31	667	育成陣地パーツ	TELAの体力が少し回復する花粉をまく	2	18	中	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
パワーチャージ	4570	無	0	33	715	育成陣地パーツ	TELAの攻撃能力を上げる花粉をまく	2	27	最小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
アタックプロテクト	3380	無	0	24	606	育成陣地パーツ	TELAの防御能力を上げる花粉をまく	2	18	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ブレイズプロテクト	5140	無	0	28	693	育成陣地パーツ	TELAの火耐性を上げる花粉をまく	2	19	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
コールドプロテクト	5140	無	0	27	675	育成陣地パーツ	TELAの水耐性を上げる花粉をまく	2	19	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ウィンドプロテクト	3960	無	0	24	627	育成陣地パーツ	TELAの木耐性を上げる花粉をまく	2	17	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ショックプロテクト	3960	無	0	24	631	育成陣地パーツ	TELAの金耐性を上げる花粉をまく	2	18	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
フレームカメラ	450	無	0	26	1196	カメラ陣地パーツ	侵入者を捉える固定型のカメラ	1	51	小	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ダウンカメラ	760	無	0	32	1423	カメラ陣地パーツ	侵入者を高いところから捉えるカメラ	[illegible]	59	中	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
スイングカメラ	1200	無	0	34	1636	カメラ陣地パーツ	左右に首を振って侵入者を捉えるカメラ	1	62	大	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
パンカメラ	1740	無	0	35	1723	カメラ陣地パーツ	左右に首を振る望遠型のカメラ	2	68	大	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ウォーター	200	無	0	5	0	水系陣地パーツ	泳げないAPOの進攻を防ぐ水	0	0	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
デザート	840	無	0	5	0	水系陣地パーツ	APOを引き込み足を止める流砂	0	0	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
アイスバーン	380	無	0	[illegible]	0	水系陣地パーツ	APOを転ばせる滑りやすい氷	0	0	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ショック	530	無	0	5	0	水系陣地パーツ	APOにショックを与える電気水	0	0	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ポイズン	600	無	0	[illegible]	0	水系陣地パーツ	APOを毒に冒して体力を奪う毒の水	0	0	無	有	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
マグマ	1550	無	0	5	0	水系陣地パーツ	すべてを燃やす超高熱のマグマ	0	0	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ウッデンボード	100	無	0	5	0	ライン供給パーツ	取頂も楽に移動できるようになる木の道路	0	0	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
スリップボード	370	無	0	5	0	ライン供給パーツ	APOが転びやすい素材で作られた道路	0	0	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ヘビーボード	450	無	0	5	0	ライン供給パーツ	APOの足取りを重くする道路	1	0	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ライトボード	220	無	0	5	0	ライン供給パーツ	APOの足取りを軽くする道路	0	0	無	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

これであなたもTELAマスター！ 全データー斉公開!!

ゲーム中に登場する全32種類のTELAのデータも一挙に掲載。

TELA選びで重要なもののひとつは、移動可能な地形の種類。とくに斜面の角度次第では、召喚そのものができないTELAがいる点に注意。まずは急角度でも召喚可能なTELAを優先し、のちのち、自分のスレイトに合わせたTELAを考えてみよう。攻撃力やHPだけがすべてじゃない！

TELAが召喚可能な地形の条件

- ○段差のない3×3のフィールド
- ○自軍領のフィールド（占領地含む）が1グリッド以上含まれた、育成パーツが破壊された地面、岩、道路パーツ、自軍フィールド内の水系パーツ
- ○3×3のフィールドが、すべて育成パーツが破壊された地面である
- ○召喚しようとしているTELAが侵入可能な地形（斜面の角度、水系パーツなど）

TELAが召喚不可能な地形の条件

- ○段差がある
- ○敵軍領のフィールドがある
- ○道路パーツ、自軍フィールドの水系パーツ以外のパーツがある
- ○召喚しようとしているTELAが移動不可能な地形（斜面の角度、水系パーツなど）

TELAデーター覧

名称	特徴	攻撃力パラメーター							攻撃力パラメーター			移動系パラメーター					
		属性	HP	召喚時間（※1）	出現時間（※2）	最優先目標	攻撃物	知能（※3）	上段攻撃	下段攻撃	特殊攻撃	移動速度	ジャンプの高さ（単位は段）	ジャンプの幅（単位はグリッド）	通常ジャンプ時の飛び降り可能高度（単位は段）	崖登り	水平ジャンプ時の飛び降り可能高度（単位は段）（※4）
ウィーガル	音を聞くとおびえる	金	815	91	287	パーツ（コア）	すべて	高	159	151		中	3.5	4	3.5	0	0
デストロイヤー	パーツを優先的に攻撃	木	1840	210	121	パーツ	すべて	最低	303	306		遅	2	2	2	0	2
スリーピーヘッド	寝ると一定時間パワーアップし、パーツとTELAのみ攻撃	火	1055	124	199	パーツ	パーツ、APO	中	175	171		中	3	4	4	0	0
ホッパー	山を目指す。地形移動得意	金	941	181	266	APO	APO	中	338	316		速	6	5	6	0	6
クライマー	崖を目指す。崖登り得意	金	1070	154	119	TELA	すべて	低	345	340		中	0	0	0	8	4
ヒドゥン	パーツに体を隠す（HP回復大）。TELAを無視する	水	911	30	268	パーツ	パーツ、APO	高	216	215		速	0	0	0	0	0
ポインター	停止している物を優先的に攻撃	木	997	168	128	パーツ（コア）	すべて	高	315	325		速	0	0	0	6	2
スモールシーカー	自分より小さい対象に攻撃	木	855	157	195	APO	APO	高	356	307		中	4	5	4	0	3
アスリート	最速、コアだけ目指す。TELA、APOを無視	水	585	158	60	パーツ（コア）	パーツ	中	128	132		最速	3.5	4	6	0	4
エレファント	破壊力が最強	水	500	150	91	パーツ	すべて	高	1064	1224		最遅	0	0	0	0	0
ストライカー	APOを掴んで投げ飛ばす	火	1080	134	191	APO	すべて	低	481	476		中	2	5	3	0	3
フリーザー	氷に触れると特殊攻撃	水	940	175	192	TELA（火）	すべて	中	213	190	878	速	3.5	3	2	0	4
ボルケーノ	マグマでパワーアップ	火	1175	177	124	TELA	TELA	中	438	415		中	3	6	4.5	0	3
ブレイズガッシュ	マグマに触れると特殊攻撃	火	1271	180	196	TELA（風）	すべて	中	218	203	946	速	0	0	0	0	3
ベノム	ポイズンに触れると特殊攻撃	木	1325	165	181	TELA（雷）	すべて	中	202	198	628	中	0	0	0	0	3
ジャッジメント	ショックに触れると特殊攻撃	金	1005	170	186	TELA（水）	すべて	高	209	211	757	中	3.5	3	4	0	4
ネゴシエーター	敵TELAを説得して仲間に（TELAのみ）	木	725	300	98	TELA	APO、TELA	最高	202	183		遅	2	4	4.5	0	4
ラウンドウォッチャー	動くものが好き	金	945	138	111	APO	すべて	最高	345	319		中	0	0	0	6	3
ロングホーン	TELAを目標として、パーツを壊す。APOは無視	水	1120	131	194	TELA	TELA	高	447	438		中	2	6	4	0	3
ロック	使いやすいデフォルトキャラ	金	1475	120	259	パーツ	すべて	高	418	415		最遅	0	0	0	0	3
アッパーダック	最速。APOのみを攻撃	火	960	94	257	APO	APO	最高	302	312		最速	5	6	4.5	0	0
リベンジャー	攻撃された方向へ進む（目標をコアにする）	火	983	238	291	パーツ（コア）	すべて	中	495	485		中	4	3	3	0	5
ナイトウォーカー	夜のあいだ、能力が飛躍的に上昇	水	720	193	182	パーツ	すべて	高	335 132	348 125		遅	4.5	5	4	0	4
チャームパウダー	APOを引きつける特殊攻撃、出現時間が長い	木	975	105	252	APO	APO	中	318	334	0	遅	3	3	3.5	0	4
シードシューター	実を食べると特殊攻撃	木	1130	207	185	パーツ	すべて	高	402	423	457	遅	3	3	3.5	0	3
サンダーフレス	昼に強く夜に弱い	金	1330	208	116	パーツ	パーツ、APO	最高	431 215	416 197		中	3	4	2.5	0	0
ビッグフェイス	パーツへの攻撃特化型	金	1185	231	95	パーツ	パーツ	中	483	467		遅	0	0	0	0	3
スキャッター	実を食べると特殊攻撃	火	960	196	183	パーツ	すべて	最高	344	303	685	速	4	3	3	0	3
エコー	移動性能がMAX。目標はパーツに特化。召喚時間短め	水	880	234	282	APO	APO	中	325	315		最速	6	8	6	0	6
バイト	植物を優先で攻撃（出現時間最長）	木	988	129	480	パーツ（植物トラップ）	すべて	中	109	107		最遅	0	0	0	0	4
スプラッシャー	水系パーツに触れると特殊攻撃	木	1250	175	253	パーツ	すべて	高	325	328	839	中	5.5	8	4.5	0	3
ビッグイーター	APOを食べる	火	1370	203	200	パーツ	すべて	低	426	379		遅	2	3	2	0	3

※1 召喚時間：召喚ゲージがたまる時間　※2 出現時間：フィールド上の出現可能時間　※3 知能：攻撃対象の敵と味方の判別能力　※4 水平ジャンプ時の飛び降り可能高度：TELAが水平ジャンプの際まで、この高度までは飛び降りが可能

コアの破壊は召喚のチャンス！



←相手のコアを破壊したあとに残った地面は、絶好の召喚エリアとなる。コア破壊の瞬間を見逃さぬように。逆に自分のコアが破壊されると大ピンチ。



←斜面移動が得意なTELAなら、急角度でもたいてい召喚可能。個人差あり。



←段差もパーツもない地形でも、斜面の角度次第で召喚自体ができない。

									メリット系パラメーター			特殊行動用の視界（単位はグリッド）					
段差移動	移動可能斜面の角度	堀	水	砂	氷	電気	毒	溶岩	FRIEND TELA	ENEMY TELA	特殊能力	前方視界（昼）	横の視界（昼）	後方視界（昼）	前方視界（夜）	横の視界（夜）	後方視界（夜）
可	大	○		○		○			エコー		視界内で攻撃兵器パーツが作動した場合、びくつき動作（最低間隔15秒）	5	5	5	5	5	5
可	小	○					○			ネゴシエーター	視界内にパーツ（花畑除く）が入ると走って接近する	8	4	3	4	3	4
不可	大	○			○		○	○			45秒ごとに睡眠、起きたあとはHP+200&45秒間移動速度+2、攻撃力+300						
可	大	○				○					5段以上の崖に優先的に近づく（最低間隔30秒）	8	4	0	4	2	0
可	大	○	○		○	○	○				4.5段以上の崖に優先的に近づく（最低間隔30秒）	8	4	0	4	2	0
可	小	○	○		○		○				パーツ（コア、資材関連、攻撃兵器、トラップ、侵入防御、環境植物）に近づき隠れたあと、HP+500（最低間隔60秒）	5	4	0	3	2	0
可	大	○	○	○			○				待機中のパーツ全般（花畑除く）を優先して攻撃	8	4	3	4	3	0
可	大	○				○	○			ヒドゥン	パーツ（花畑、ミニマムコア、ミニガン、ラウンドカノン、フライヤー、キャッチャー）とAPOを優先して破壊	10	8	4	5	4	2
可	大	○	○	○	○	○	○		ボルケーノ ロングホーン		攻撃兵器、トラップパーツが一定範囲に入った場合、キョロキョロと周囲を見渡し、HP+90（最低間隔45秒）	8	4	3	4	3	0
不可	不可									アッパーダック							
可	小	○			○			○		ビッグイーター	APOを捕まえて投げ飛ばす（最低間隔20秒）	4	3	1	3	2	0
可	小	○	○		○				スプラッシャー	ボルケーノ ブレイズガッシュ	アイスバーンに触れるとエネルギー充填、特殊攻撃×12	10	10	10	8	8	8
可	大	○		○		○		○	ブレイズガッシュ	フリーザー スプラッシャー	マグマに近づいたあと、HP+240&45秒間移動速度+1	10	10	10	8	8	8
可	小	○						○	ボルケーノ	フリーザー スプラッシャー	マグマに触れるとエネルギー充填、特殊攻撃×9	10	10	10	8	8	8
可	小	○	○				○				ポイズンに触れるとエネルギー充填、特殊攻撃×10（敵に毒ダメージ）	10	10	10	8	8	8
可	小	○		○		○			サンダーブレス	スプラッシャー	ショックに触れるとエネルギー充填、特殊攻撃×15	10	10	10	8	8	8
可	大	○	○	○	○	○	○	○			TELAに優先的に近づき、説得して仲間にする	10	8	4	5	4	2
可	大	○	○	○	○	○					パーツ（作動中の攻撃兵器）を優先的に破壊	8	4	3	4	3	0
可	大	○	○		○					ネゴシエーター	視界内のTELAを優先的に攻撃	10	8	4	5	4	2
可	小	○		○		○											
可	大	○	○		○		○	○			パラシュート状態のAPOを優先的に破壊	10	8	6	10	6	4
可	小	○	○	○	○	○	○	○			攻撃された方向に向かって移動	10	8	4	5	4	2
可	大	○	○			○					夕暮れ～夜明けまで移動速度+3、攻撃力上下+250						
可	小	○	○				○				30秒ごとにＡＰＯを引きつける粉を撒き散らす						
可	小	○		○			○			スキャッター	育成素材に接近、実入手後に特殊攻撃×16	10	8	4	5	4	2
不可	小	○	○	○	○	○	○	○	ジャッジメント		夕暮れ～夜明けまで攻撃力−100						
可	小																
可	小	○		○				○		シードシューター	育成素材に接近、実入手後に特殊攻撃×8	10	8	4	5	4	2
可	大	○	○		○				ウィーガル		パーツ（動作中の攻撃兵器、動作中のトラップ）を優先的に攻撃	8	4	3	4	3	0
可	小										パーツ（植物トラップ、環境植物、素材植物）を優先的に破壊	8	4	3	4	3	0
可	大	○	○	○	○	○	○		フリーザー	ボルケーノ ブレイズガッシュ	水系パーツに触れるとエネルギー充填、特殊攻撃×15	10	10	10	8	8	8
可	大	○	○	○		○		○		ストライカー	APOを捕らえて食べるとHP+150（最低間隔20秒）	8	4	3	4	3	0



特殊クエストで登場するキャラクターを追記



階級を進めていくと、特殊なクエストに携わるキャラクターが対戦者リストに並ぶ場合がある。彼らを負かせば、ショップに新たな商品が並んだり、新たな階級へと進められたりする。下記の一覧は、ところどころ伏せて"？"と表記しているので、残りは自分自身の手で確かめよう。

キミは見たか？隠しAPOカラー



ゲームスタート時に選択可能なAPOカラーは、全16種。じつは選択画面の左下と右下に、隠しAPOカラーが入ることが判明。極めたスレイターだけが選択できる、貴重な2種だ。

特殊クエスト一覧

出現階級	クエスト名	内容	対戦者名	出現条件	勝利時の効果
Pawn	チュートリアル	チュートリアルステージ。ジオスレイトの指導員と戦う。ステージごとに、基本要素を順番に学んでいく	スレイトガイド＃01	階級出現時から	
			スレイトガイド＃02	スレイトガイド＃01に勝利	
			スレイトガイド＃03	スレイトガイド＃02に勝利	
			スレイトガイド＃04	スレイトガイド＃03に勝利	
			スレイトガイド＃05	スレイトガイド＃04に勝利	
			スレイトガイド＃06	スレイトガイド＃05に勝利	
			スレイトガイド＃07	スレイトガイド＃06に勝利	
			スレイトガイド＃08	階級出現時から	階級'Rook'出現
Pawn	再チュートリアル	チュートリアルのキャラと再戦	スレイトガイド＃99	一定対戦数	PARTS'インターセプター"出現
Rook	弱いものいじめ	最初の階級のサブクエスト	ニュービーキラー	階級'Rook'内勝数×3	
			ニュービーキラー	最初のニュービーキラーに勝利	PARTS'キラーニードル'出現
Rook	最初の階級	最初の階級のメインクエスト。チャンプを知っているという相手と戦いながらチャンプを捜す	ストロベリー	階級出現時から	
			オレンジ	ストロベリーに勝利	
			メロン	オレンジに勝利	
			アップル	メロンに勝利	階級"Knight"出現
Knight	ボスに恨み				TELA'？"出現
Knight	APO好きとの対戦				TELA'？'出現
Knight	連想ゲーム	"連想ゲーム'式のクエスト。数字に関連した名称のキャラと戦いながらボスを捜していく	ナインスター	階級"Knight"内対戦数×1	
			フォーカード	ナインスターに勝利	
			ナンバーファイブ	フォーカードに勝利	
			オンリーワン	ナンバーファイブに勝利	
			スリーセブン	オンリーワンに勝利	階級"Bishop'出現
Bishop	強力な刺客				
					PARTS"？"出現
					PARTS"？"出現
Bishop	クイズ				
					PARTS"？"出現
					PARTS'？"出現
					PARTS'？"出現
					階級"Knight"出現
Knight	ジオスレ同好会	同好会との対戦	ナイト003	階級出現時から	PARTS"アンチエアカノン"出現
			ナイト002	ナイト003に勝利	PARTS"フレグランス"出現
			ナイト001	ナイト002に勝利	FORCE"ステイ'出現
Bishop	ジオスレイト名人				PARTS"？"出現
Bishop	サービスキャラ				PARTS"？"出現
Bishop	管理者サービス				TELA"？'出現
Bishop	ジオスレ名人	ジオスレイト名人との対戦	てつじん	UNICORNに勝利＆累積対戦数×30	FORCE'スピーディ"出現
Queen	歴代チャンプ	歴代チャンプがまぎれている。相当強い。倒すと大金がもらえる	コリバ	階級"Queen"内対戦数×7	FORCE'フローズンノヴァ"出現
			ミケ	コリバを倒す	TELA"デモリション'出現
			モロドフ	ミケを倒す	PARTS"マグマ'出現
Queen	初代キング	初代キングとの対戦	しょだいキング	ミナミ@クイーンに勝利＆累積勝数×40	PARTS"フォートタワー"出現 PARTS"フラットタワー"出現
Queen	最強アイテム①	ＴＥＬＡの達人と対戦	ＴＥＬＡマスター	クイーンに勝利＆一定対戦数	TELA"スプラッシャー"出現
Queen	最強アイテム②				FORCE"？"出現
Queen	最強アイテム③	パーツの達人と対戦	パーツマスター	クイーンに勝利＆一定対戦数	PARTS'ハイアングルカノン"出現
Queen	四天王十影のボス				
					PARTS"？"出現
					PARTS"？"出現
					階級"King"出現
Knight	人捜し	ある人を捜してくれと頼まれる。色と名前の一部がヒントとなる	Hofman	階級出現時から	
Bishop			MilionStars	Hofmanを倒す＆累積勝数×20	
Queen			レッド	MilionStarsを倒す＆累積勝数×35	TELA"エレファント'出現
Rook	目標ライバル				PARTS"？"出現
Knight					TELA"？"出現
Bishop					FORCE"？"出現
Queen					PARTS'？'出現
King	ラスト……？				PARTS'？"出現
King	影の……？				PARTS'？'出現

明日のジオスレイターを育成する

連載0001回

Thousand Land LAND
サウザンドランドランド

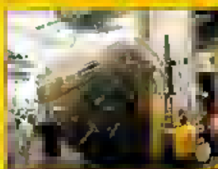
前号の予告どおり、今回から『サウザンドランド』の連載スタート！　役に立ったり、バカだったり。スレイターとともに歩みます。

悩めるスレイターの疑問に答える　開発スタッフに聞け！

まず、連載第1回のコーナーはコレ。といっても、この記事を書いている時点ではまだ『サウザンドランド』が発売されていない。そこで、担当者の疑問をぶつけてみました。「こんなの聞かなきゃわかんないの？」とか言わないでください。担当者だって必死なんだ！

"APO"と"TELA"の名前の由来は？

「APOのネーミングは、宇宙船のアポロからきています。TELAは、でかさと怖さを織り交ぜたイメージが由来です」とのこと。右の写真がアポロ宇宙船。確かに似ている。"テラ"は一兆を意味するものなので、わかってた人も多かった？



←こちらは、アポロ11号の司令船・通称コロンビア号（※）。

対戦を申し込まれたときに断ると何かある？

「通常のオンライン対戦であれば問題ありません」とのお返事。でもスレイトマナー（また勝手にそんな名称を……）のためにも、売られたケンカは……いや、申し込まれた対戦は受けるべきかと。

"攻撃パーツ操作の学習"って何が成長するの？

「バトル時にパーツ操作中、操作を失敗することがあります。その失敗をなくせます。また、通常攻撃時の反応がよくなる……つまり、攻撃対象物を見つけやすくなります」とのこと。また、「パーツ操作の学習をすれば、コンストラクション時に操作させたパーツだけでなく、パーツ全体の操作技術がアップします」とも回答。どんどん学習させよう。

APOの地形学習って具体的に何を学ぶの？

「平地、斜面、崖、水（ウォーター）、氷（アイスバーン）、毒水（ポイズン）、電気水（ショック）、溶岩（マグマ）、流砂（デザート）の移動を学習します」とのこと。崖だらけの地形じゃ斜面移動が鈍くなるし、氷や毒水ばかりだと、ただの水さえ泳げなくなることもある。

育成パーツの育成中に種を埋めるヤツがいるけど？

「植物育成時に、育成担当のAPO（麦わら帽子をかぶっている）が実を埋めることがあります。じつは手で育成させるよりも早く植物を成長させます」との回答が。しかし「水を使用するのがもっとも植物の成長が早いです」という回答も。大きな植物パーツを配置したら、そのそばには水（ウォーター）も配置すると効率がいいということだ。

コンストラクト時に泳げなかったAPOがバトル時に泳げるのは？

「コンストラクションでは、バトルの開始時までのAPOの性能を成長させることができます。バトル時でも、APOは行動によってゆっくりと成長します。つまり、コンストラクションで成長させておけば、バトル時の対応が早いので、上記のような現象も起こり得ます」とのこと。

スレイターから早くも投稿アリ！

この記事作成時には、まだソフトが発売されていないはずなのに、早くも投稿してきたお調子者が！　しかも"俺的トラップ＆コンボ"のコーナー。よく見ると、体験版から考えついたアイデアとのこと。ひとつはヘルパスキューでつかんだAPOを、フィールドの外へ投げてしまう技。もうひとつは、フォースの"グラビティボール"でAPOたちをロングレンジスロワーの前に引き寄せ、敵も味方もなく焼き尽くしてしまうというもの。投稿者"Raizou"クン、いい心意気だ！　その調子でお願い！

スレイター諸君の投稿急募!!

当連載記事は、スレイター諸君からの投稿でおもにまかなっていくつもりです。ですので以下のコーナーあてにお手紙プリーズ！　いや、新コーナーでもオーケーですよ。

俺的トラップ＆コンボ

トラップの意外な使いかた、パーツの組み合わせによるステキなコンボなどを募集。相手のAPOが引っかかってくれると思わず「ニンマリ」してしまうような、底意地の悪い……いや、ナ～イスなアイデアを考えてほしい！

Liveで見かけた、こんなスレイト

『サウザンドランド』はXbox Live対応。ということで、Xbox Liveで見かけた、ちょっと変わったスレイトを報告してほしい。名前をもとに大追跡を行い、作りかたをレポートする、かも。「自分を負かしたあのスレイト、許せない！」と復讐に燃える方へのアドバイスもできる、かも。そしてそのスレイト、担当者の、かも。

新企画（早くも）！　TELA人気投票

あなたのベストチョイスTELA6体をお教えください！　強さで選ぶもよし、姿形で選ぶもよし、ユニークな攻撃方法で選ぶもよし。6体のTELAのリストを記入し、選んだTELAに対する愛をタップリ聞かせてください。さらに、その中でもとくにお気に入りのTELA1体にマル印をつけてください。得票に追加の効果を与えます。

開発スタッフに聞け！

上記で展開したように、スレイターからの疑問に、『サウザンドランド』開発スタッフが答えちゃうコーナーです。攻略的なものから"APOの名前の由来は？"なんて質問まで、心やさしいスタッフの方々が、全部解決してしまいます！

APOメジャー化計画

愛くるしいAPOを単純に応援しよう！というシンプルな企画。イラストや"APOのおバカアクションレポート"、グッズ化のアイデアなど、APOを全世界にアピールするのにお役立ちの、愛にあふれた投稿をどんどんちょうだい！

投稿のあて先は……

〒155-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「サウザンドランドランド」係

※ワシントンのスミソニアン博物館所蔵。写真提供：Takeshi Muto氏（URL http://www2k.biglobe.ne.jp/˜t_muto/）

編集部対抗大会のスレイトはどうなった？

前号、担当者が無残に砕け散った"編集部対抗読者プレゼント争奪戦"における担当者のスレイト。「Xbox Liveのダウンロードコンテンツに入る予定」といいましたが、"Xbox Live Championship"のため、4月末までお待ちあれ。スレイト解説もそのときに。

1位 特製ジオスレイトキングトロフィー＋高級クリスタルチェスセット

Championshipモード選択時の表記やエンディングムービーでおなじみの、ジオスレイトキングトロフィーを立体再現したものを、1位に輝いたスレイターにプレゼント！　さらに、ゲーム本編の階級表示としておなじみのチェスのコマにちなみ、クリスタル製の高級チェスセットも副賞に！



↑こじつけ？　いやいや、真のスレイターなら！



※写真はイメージです

2位 2003年5月までに発売された全マイクロソフトのソフト(全12本)＋全フロム・ソフトウェアのソフト(全2本)

日本でXboxが登場してからの1年あまりのあいだに発売された、マイクロソフトのタイトル全12本を、一気にまとめて進呈。これら名作、傑作に[illegible]るぞ。さらに、フロム・ソフトウェアから発売されたXboxタイトル「蒼-MURAKUMO-」「O・TO・GI〜御伽〜」の2本もついてくる！

- ●天空 -Tenku- 〜Freestyle Snowboarding〜
- ●ねずみくす
- ●Project Gotham:World Street Racer
- ●HALO
- ●ラリースポーツ チャレンジ
- ●MAXIMUM CHASE
- ●Jockey's Road
- ●ガンダムレッドシフト 機動戦士ガンダム バトルシーン
- ●ブリンクス ザ・タイムスイーパー
- ●Whacked! ギリヤバ!! 強烈パーティーテレビ!
- ●ザ・ワイルド・リングス
- ●N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment
- ●蒼-MURAKUMO-
- ●O・TO・GI〜御伽〜

3位 D4対応テレビ

4位 パイオニア 5.1chサラウンド・システム

5位 パイオニア 5.1chヘッドフォン

10位 商品券30000円分

20位 デジタルカメラ

30位 MDウォークマン

40位 360 Modena Racing Wheel＋Xboxコントローラ＋メモリユニット

50位 サウザンドランドスペシャルグッズ

100位 2003年5月までに発売された好きなマイクロソフトかフロム・ソフトウェアのソフト1本

特別賞 浅野忠信氏サイン入りXbox本体



"美しく遊べ"のキャッチコピーでおなじみのXboxのCMや、Xbox LiveのCMにも出演していた、俳優・浅野忠信氏のサイン入りXbox本体を、1名に進呈！　ゲットできた人は、もちろんこのXbox本体で"美しく遊ぶ"のが義務だ。

4 大会参加者とバトル開始！

1ユーザーはいくつでもセーブデータを用いて参加可能。ただし、どのデータで参加しても増減するランキングポイント（右記参照）はひとつ。ファミ通Xbox杯だけで最大100戦まで対戦でき、それを超えるとファミ通Xbox杯期間中はChampionshipモードに入れない。



←対戦相手は自動的に決定。

5 勝敗がランキングに影響する

大会で対戦を行えば、その結果がポイントとなって、毎回ランキングに反映、登録される。随時変動するランキングは、その都度確認することができる。ただし、ファミ通Xbox杯だけで100戦してしまったユーザーは、大会期間が終わるまで最終結果待ちの状態になる。



↑Xボタンを押せば、Championship用のランキングが表示される。



↑100位まで表示される。黄色い部分が、自分の順位の表示となる。

ランキングポイントの計算方法



●勝敗の決着がついた場合

勝者："基本点＋時間点＋連勝ボーナス"をプラス

敗者："基本点＋時間点"をマイナス

- ・時間点：勝敗がついた時間によって、入手ポイントが変化。短時間で負かしたほうが高いポイントが得られる
- ・連勝ボーナス：プレイヤーが連勝を続けることで発生するボーナス

●制限時間（30分）内に決着がつかなかった場合

判定勝ち："（自分の合計得点－相手の合計得点）÷2"をプラス

判定負け："（自分の合計得点－相手の合計得点）÷2"をマイナス

引き分け（自分の合計得点と相手の合計得点が一致）：0ポイント。さらに試合数はノーカウントとなり、試合数には数えられない。

- ・合計得点：占領得点（どれだけ多く占領したか）＋最深部占領得点（どれだけ敵陣深く占領したか）＋モラル得点（モラルをどれだけ多く獲得したか）＋APO殺傷得点（APOをどれだけ倒したか）＋パーツ破壊得点（どれだけ多くパーツを破壊したか）

※そのほか、対戦中にXbox本体の電源を落とす・リセットをかける・回線を切断するなどの不正行為、対戦を中断（メニューからABORT）する、対戦相手決定後に対戦拒否、などの行為は、自動的にポイントがマイナスされます。ただし、これらの行為をされた側にはペナルティーは発生しません。また、回線の不具合などの不慮の事故によるゲーム中断でも同様にポイントがマイナスされますので、あらかじめご了承ください。

上位じゃなくても賞品ゲットのチャンス!!



より大きな戦果をあげるため さらなる戦術を指南する!!

MUZZLE FLASH マズルフラッシュ



タイトル	マズルフラッシュ		
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア	ジャンル	タクティカルアクション
発売日	発売中(2月27日)	価格	6800円(税別)
開発	[illegible]	制作者	プロデューサー 谷口 誠
ブロック数	3ブロック	システム対応	5.1ch [illegible]
その他	最大8人までの同時プレイ可能(Xbox Live時)		

発売から1カ月。Xbox Liveでの対戦に明け暮れているプレイヤーも多いと思う。今回は対人戦に勝利するためのポイントや、知っておくと有利になる知識も紹介!

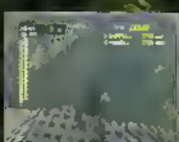
Xbox Liveの対戦でスーパーソルジャーを目指すために!

Xbox Liveでの対人戦は、当然ながらオフラインのときと戦略が異なってくる。敵は、コンピューターが動かす兵士のように視界が狭くないし、こちらがどういった動きをするのかも読んでくる。以下に、ルールやマップにとらわれない、戦略上の最重要ポイントを紹介するので、しっかり頭に入れて勝率アップに努めてほしい。また、前回に引き続き、高難度のCampaignをスムーズに任務遂行できるよう攻略するぞ。

対人戦を勝ち抜くための心得

■つねに慎重な行動を!
敵はどんな位置からでもこちらを攻撃してくる。また、設置型爆弾やドラム缶での爆破を狙われることも多いので、不用意な移動は避けるべき。

■発見されにくい場所を捜せ!
居場所が特定できない敵からの攻撃は満足に回避もできず、対応が非常に困難なもの。位置を察知されるまでは、一方的に弾を命中させやすい。



⬅森の洋館は、最上階のガラス窓から横っ飛びして屋根に上がることも。

■敵の背後をつけ!
これは"先制攻撃をする"という観点から非常に重要。銃弾を受けた相手はその反動で硬直が発生するため、そのままたたみ掛けられるのだ。

■戦闘中はメリハリをつけろ!
敵に先制攻撃を仕掛けるときは、ひるまず一気に押し切る。逆に、敵から攻撃を受けた場合や弾が切れてしまった場合は、逃げることも重要。

■傷ついた仲間をかばえ!
チーム戦で危ないときは、お互い遠慮せずに助けを求め合おう。とくにサバイバルなどは、数的不利が大きく勝敗に響いてくるので要注意。

全15種類の戦場候補地を解剖!

■地形タイプ別に考察
対戦用ステージは5タイプの地形に分けられる。それぞれの基本的な戦いかたを理解し、活用していこう。

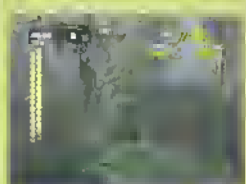
砂漠	スナイパーライフルで遠距離から狙撃される可能性を考慮し、同じ場所に止まることは避ける。
雪山	吹雪のときに移動。木や建物を利用して敵弾を遮る、というオフライン時と同じ心構えで戦闘。
森	中〜遠距離であれば、草むらに隠れての攻撃が有効。意外な隠れ場所が多数あるのも特徴だ。
廃坑	自分から動くことは避ける。通路に設置型爆弾を仕掛け、敵が通るときに起爆するのが効果的。
要塞島	自分や敵の復活場所を把握し、いかに背後をとるかが重要。スナイプポイントも多数あるぞ。

■ステージサイズ別に考察
各ステージは、大きく3段階の広さに分類できる。ここでは、それぞれに適した対戦条件を紹介しよう。

サイズ	ステージ	オススメ	
大	Campaign全5ステージの全体を使用 砂漠、雪山、森、廃坑、要塞島	人数 6〜8人 ルール サバイバル	プレイヤーの出現位置が離れているため、慎重に進みながら敵の居場所を探ることが先決。
中	砂漠 中央基地or西基地、雪山 研究所or基地or丘、森 庭	人数 4〜8人 ルール スクランブル	一度倒されても主戦場からさほど離れていない位置に復活するため、緊張感が途切れない。
小	トレーニングルーム、砂漠 遺跡or神殿、森 薬物工場	人数 2〜4人 ルール ポイント	5〜15分の短期戦に向く。プレイヤーが密集しやすく、手りゅう弾など爆弾系武器も有効。

戦場で役立つ知識を伝授!

●敵の銃弾を地形でさえぎる
戦闘中の重要事項である敵弾の回避にもっとも役立つのは、"建物の壁"などの人工物。つぎに太さが足りていれば"木"の陰に隠れることも有効だ。最悪、森の草むらも使えるが、これはいまひとつ確実性に欠ける。



⬅対人戦では、草むらに隠れても名前が表示されるため、発見されやすい。

●スクランブルの帽子の行方
スクランブルでは、黄色いキャップ(帽子)を一定時間キープすることが目的。このキャップは、開始時に数カ所の候補位置の中からランダムで配置される。また、1分間誰も触らないと初期位置に再配置される。



⬅出現場所はマップ上にカーソルが表示される。いち早く手にするのだ。

●武器による射程距離の違い
ここでは、それぞれの武器の自動照準が、どのくらいの距離まで機能するのかを計測してみた。スナイパーライフルのみ自動照準ではないが、目視できる敵であれば、どれだけ離れていても狙撃可能。2種類の爆弾は、上方向へは建物2階分が攻撃範囲内。横方向へは、下の写真程度の距離よりも近づくと爆風を受ける。

ハンドガン



マシンガン



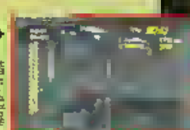
アサルトライフル



スナイパーライフル



➡1階で起爆し、2階の敵を攻撃。



設置型爆弾(上方向)

➡これだけ離れて起爆すれば安全。



設置型爆弾(横方向)

Campaign中盤! 霧に覆われた森林地帯を攻略せよ!!

Mission 3 Ambush ～薬物製造施設を捜し出せ～

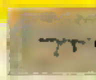
ここでの任務は、敵の薬物製造施設の発見。橋を渡った先に建っている洋館の最上階、とある人物がいる部屋までたどり着くと、宿敵であるスレッジとのバトルに突入するぞ。

ステージ攻略の指針

このステージで非常に有効なのが、木の根元に生えている草に身を潜め、銃声で敵をおびき寄せる戦法。こちらの姿を発見できないまま接近してくる敵を一網打尽にするのだ。補給用の弾薬はかなりあるので、弾を節約することよりも、確実に敵を倒して安全に進むことを心掛けていこう。

オススメ武器

アサルトライフル



近～中距離戦がメインになるので、威力の高いアサルトライフルを主力にして戦うと効率がいい。多数の敵も相手にしやすいぞ。

不意に襲い来る危機に要注意!

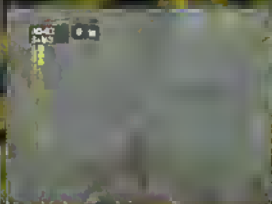
森林内では、敵の迷彩服が周囲の景色にとけ込むために目視が難しい。油断して不用意に前進していたら、あっという間に敵に包囲されて大ピンチ、という状況にも陥りやすいので、マップでの索敵は必須だ。

また、ステージの周囲には深い谷があり、転落すると即ゲームオーバーになってしまう。落ちるわけがないと思っていても、敵と交戦状態になったことで焦りが生じ、誤って転落してしまう可能性も十分考えられる。極力、谷に近づくのは避けるべきだろう。このステージには2ヵ所の地雷原があるが、草などに紛れていて踏みやすいので要注意。





➡柵などは設置されていない。終盤の大きな橋を渡るとき以外、谷に近づいてもメリットはないぞ。



➡迷彩服を着ている敵は…



⬅敵の数は多いので、考えなく進んでいると物量で圧されてしまう。囲まれそうだと感じたら、迷わず早めに退くようにしよう。

デンジャラスゾーンをポイント攻略!

右上のマップ上に示した矢印は、もっとも効率的と思われる攻略ルート。以下では、侵攻していくうえでとくに注意すべきポイント、役立つテクニックを紹介していこう。

POINT 1 安全な進路の確保

スタートしたら、すぐ横の草むらに身を潜めてハンドガンを発砲。ここで偵察に来る3人の兵士を倒しておくと、山を越えるまでに、多数の敵を同時に相手する場面はグッと減る。マップのルートに沿って進もう。



⬅3人の敵兵を速く全滅させてしまうのだ。

POINT 2 山越え時の注意点

山を越える方法は、トンネルをくぐるルートと、橋を渡るルートのふたつ。橋を渡る場合は、地雷のアンテナに触れないように注意すること。



⬅仕掛けられている爆弾はひとつ。離れた位置から銃で除去してしまうのも手。

POINT 3 丘の上から迎撃

山を越えたあとは、マップのポイント③までルートに沿って進めば戦闘を避けられる。③から見える敵兵を攻撃し、さらに近づいてくる敵を順番に片づけていこう。



⬅丘の上は見晴らしがよく、敵を避けやすい。積極的に利用していこう。

POINT 4 待ち伏せる敵兵を誘導

ステージ終盤、谷にかかる大きな橋の向こう岸には多数の敵兵が待ち構えている。写真の位置から手りゅう弾を投げ、誘導しつつ倒そう。



⬅"音"の誘導効果は一定時間で切れてしまう。敵が引き上げ始めたら、再度爆破!

POINT 5 薬物製造施設へ侵入

入り口前の敵を倒したら扉を開け、すぐに階段の下に戻る。ここも爆弾で外におびき出しながら倒すとラク。



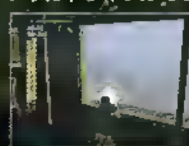
⬅遠距離から攻撃すれば、危険な戦闘をせずに済む。



➡建物内に入らずに中の敵を…させることが可能だ

POINT 6 対スレッジ狙撃戦

デモ終了後、マップ上⑥の位置にスレッジが出現。壁に隠れ、射撃音が聞こえたら、すかさず窓から反撃。アサルトライフルでも弾は届くぞ。



⬅部屋の外に20人弱の敵兵が再配備されるが、それらは無視して窓から狙撃戦!

ラク テク スレッジを狙撃せず撃破

洋館侵入まえに、スレッジが出現する監視台に設置型爆弾を仕掛けておく。スレッジ出現後、狙撃戦開始時に起爆すれば一瞬で終了!



⬅設置型爆弾はひとつだけ仕掛けておけばオーケーだ。

READER'S box

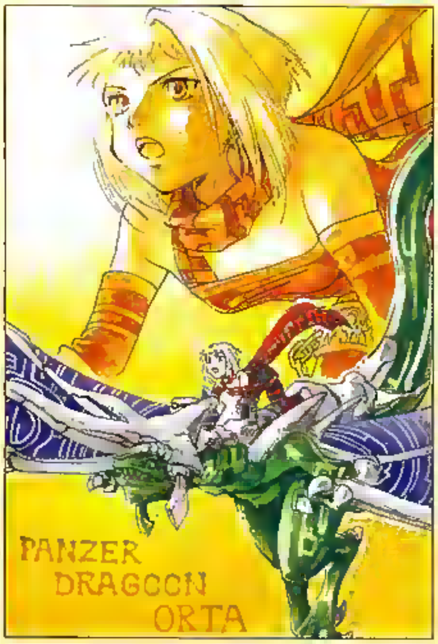
——リーダーズ・ボックス

読者投稿コーナー

本号で今年度のポイントランキングは終了！　果たしてランキング覇者の栄光に輝くのは!?　結果が気になる人は、いますぐP100をチェック！



今月の特等席



埼玉県　卯月ユイ

ドラゴンとともに夕陽を舞うオルタ。彼女の純粋でまっすぐな気持ちが伝わってくるようです。彼らの行く先に待つのは、きっと希望！　そんなポジティブさを放つ作品。

イラストギャラリー　Illust Gallery

今回のイラストギャラリーも百花繚乱の盛り上がり！　来月号からCGイラストのメール投稿受付も開始するので、これを機会にどしどしご応募を！



東京都　D.ひろい

満開の桜以上にチャイナドレスがまぶしいレイファン。誰かと待合せをしてるんでしょうか？



新潟県　中川果純

このかわいらしいヤギタマは8歳の男の子からの投稿。これからもたくさんイラストを送ってね～



兵庫県　Re:Play

「DOAX」のセクシーお姉さん・ティナ。もしも彼女が実在したら、こんな感じなのかな？



静岡県　玉砕1号

クールで美しいフォーマールと男らしいヒューキャストのコンビ。カラーリングもキマってます！



大分県　阿南知英

いまどきの女の子・スミレとジャックフロストのツーショット。なぜか違和感なく街に溶け込んでる。



兵庫県　桂月すいか

トレードマークの長いマフラーが印象的なジャズ。よく見るとヒップポケットのステッチが"X"に！



岡山県　イムフィカ

いにしえの妖鬼シュテンドウジ。背景の紋様や雲のデザインが、日本古来の美を感じさせマス。



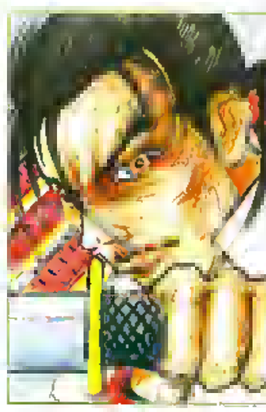
福岡県　HaKaSe

大変！　大変！　お腹にケーブルが絡まって……って、どんなシチュエーションでこうなるの？



大阪府　魔王改

セクシーなビキニをつけても、どこか気品を漂わせるエレナ様。その姿はまるでマーメイドのよう!?



和歌山県　ウルヴィー

戦国時代の傭兵ミツルギ。力強い眼力が、剣の道を追求する男のたくましさを彷彿とさせますな。

XGA Tシャツ当選者発表！

宮城県／大内 誠　宮城県／沖長 崇　宮城県／鹿野 恵　宮城県／藤島 司　福島県／石神幸広　福島県／桑原隆浩　福島県／国分健吾　福島県／真船宏通　福島県／山岸忠吉　茨城県／仲見川広樹　茨城県／黒須幸一　栃木県／室井洋平　群馬県／木村竜二　群馬県／竹内広和　群馬県／土屋和之　群馬県／原生裕之　埼玉県／今野佳子　埼玉県／北村正洋　埼玉県／角田康弘　埼玉県／平栗哲史　埼玉県／福田貴彦　埼玉県／吉川友章　千葉県／池田 喜　千葉県／黒田賢一　千葉県／白井功一　千葉県／中津川文康

さようなら たとえ王 400

お題 Xboxを歌手にたとえると？

●北島三郎。ほかの者には絶対にマネできない存在感と実力を兼ね備えているところが、まさにって感じ。　埼玉県　バルブヘッド

●松崎しげる。歌は本格的(Xboxは高性能)なのにおもしろいし、なんてったって黒い！　芸能界イチ黒いっ！　神奈川県　ヘロドトス

●globe。言うまでもないが、小室哲也(HDD)、KEIKO(5.1ch)、マーク(処理能力)、YOSHIKI(美しさ)が結集されたのが、まさにトップに立つべきグループ(Xbox)！　神奈川県　み～たん

●演歌歌手。歌はうまい（機能はスゴい)が、いまいち大衆に受け入れられていないから。でも、氷川きよし(『DOA』『HALO』)のような存在もある。　茨城県　雪泣手

●天童よしみ。下積みの長さとあの四角い巨体はXbox以外の何者でもないでしょう（笑)。　東京都　Dr.ひろい

●中島みゆき！　健気にがんばるXboxには悲しげな歌がよく似合う。新しいモノに取り組む姿はまさにプ○ジェクトX！　岐阜県　米騒動

●その威容からドーナッツ成長の後期プレスリー氏？　はたまたその豪快無比なお姿からブルース＝スプリング＝スティーン氏？　そんでもってヤッパリU.S.A.！　京都府　アルフォンス

最終回となる今回は、意外にも演歌系の回答が多かった。ジャパニーズソウルはXboxの現状に訴えるものがあるのか!?

黒船漫画投稿塾 600

開塾から、はや半年。作品のレベルは着実に上がってきている。それだけマンガに対する熱意が高まってきたということですな。来年度以降も本コーナーは続くので、今後ともはり切ってヨロシク！　次回、お題で描きたい人は"アメリカン"で送ってくれ！



少年時代って、不思議と好奇心のかたまりだもんね。

大阪府　底王改



在校生への寄付……という名の放置。

愛知県　ハンク

本当にサヨウナラ！ やっぱりSEGAが好き 400

セガのXboxでの活躍に期待を込めて自分なりのエールを！

●サミーとの事業統合やEAとの合併話などが出てきていますが、Xboxユーザーから言えばMSといっしょになってもらいたい。そうすればXboxは事実上のセガハードということにもなりますし、DCのファンも戻ってきてくれるのでは。『ガンヴァルキリー』や『オルタ』の続編も発売される確率も上がるでしょうし、いちばん夢を感じられると思うのですが。　東京都　Dr.ひろい

●メガドライブ、サターンなどの名作を最強スペックのXboxで甦らせてくだされ～！　『マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー』なんか、絶対ウケルと思うけどなあ……。　京都府　アルフォンス

川柳千流 500

おなじみ、Xboxにまつわる悲喜こもごもを五・七・五のリズムに乗せてうたいあげるコーナー！　特別な道具や面倒な準備はいりません。目を閉じ、心を静かにして、最近感情を揺さぶられた出来事をリズミカルに口にしてみると……ほら、一丁上がり！　人のいない場所で、いますぐレッツトライ！

戦場チャット　現れた彼女は　アサルトライフル
東京都　たなっち
評●とりあえず今日は逆らわないほうが……。

バレンタイン　チョコのレア度は　星10個
埼玉県　よっしー
評●レアには興味ないので、どぞ～（強がり）。

Rbox デザイン専門学校 卒業制作 500

最終回ということでスペース拡大、一挙6作品をずらっと大展示！



岡山県　イムフィカ
使っているだけで高貴な気分に酔いしれそうなエンジェルローズ仕様。



宮城県　ボブサップの弟
たっぷり遊ばせてもらうんで夜露死苦！　ツッパリ専用コントローラー。



神奈川県　3Dの女の子に初恋
マイク内蔵、名づけて"それいけどんどんマイク"。ペンネームもいいね。



三重県　荷物地獄
炎のコマも簡単に出せそうなコントローラー。む、自機が消えたぁ～!?



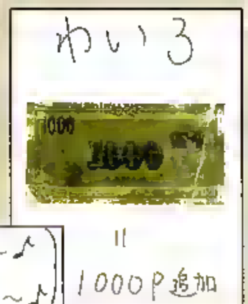
埼玉県　よっしー
ザ・ホルスタイン（乳牛）。グリップ部がやわらかいのが人気の秘密。



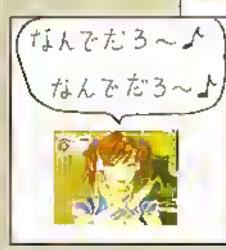
大阪府　底王改
クワ型コントローラー。っていうかクワガタじゃん！

タケチヨ道場

前号で新コーナーを募集したところ、タケチヨ2世のあり余る情熱が爆発。その勢いやよし、というわけでそれぞれに500ポイント！



群馬県　タケチヨ2世
よしよし、そちも悪じゃのう。って本物のガバスを送られても。



群馬県　タケチヨ2世
これは早いもの勝ち？　記事写真を利用したネタ投稿もアリだね。

XBOX Tシャツ 当選者発表！

東京都／十九浦信宜　東京都／上丸良平　東京都／江端和也　東京都／木下 理　東京都／小林明生　東京都／佐藤剛志　東京都／佐藤俊之　東京都／高原吉雄　東京都／難波正治　東京都／松田和彦　神奈川県／上田智久　神奈川県／小野一毅　神奈川県／榊原洋輔　神奈川県／佐久間慶太　神奈川県／霜田尚志　神奈川県／瓶子正幸　神奈川県／松村唯人　神奈川県／右手 敦　新潟県／大橋国生　新潟県／後藤秀太朗　新潟県／後藤政毅　新潟県／小林良知　富山県／妙木幸司　石川県／青木将裕

READER'S REVIEW

発売中ゲーム
読者レビュー

ここは読者の皆さんによるレビューコーナー。レビュー対象は発売中のXboxタイトルすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます。平均点やプレイ時間のデータも参考にして、購入検討などに役立ててね。

※読者レビューの平均点は，未掲載分を含む全投稿の平均点です。

DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

クロスレビュー平均点	9.8点
読者レビュー平均点	8.7点

なんといっても水着やアイテムの種類が豊富。毎日店の品ぞろえが変わるので，比較的ラクに集めやすい。ビーチバレーの操作性にも問題はなく，純粋に楽しめる。ただ，キャラの位置を把握しづらい視点は△。ほかにもカジノが用意されているので，誰でも気軽にプレイできるはず。

福島県　D.X.トルテ
プレイ時間……28時間

ゲームの軸となっているビーチバレーの完成度がすごく高い。8人の美女たちの水着姿にメロメロ状態！好きな曲をXboxに録音して，ゲーム中に流せるのは◎。収録されている曲も，夏を感じさせるものがたくさん用意されている。プールサイドのミニゲームが少しもの足りない。

大阪府　北野正幸
プレイ時間……20時間

バレーでの視点の悪さを言われるが，キャラの声でカバーできているし，見切れたプレイヤーの急なアタックなど，逆にスピード感が増している気がする。むしろグラビアモードのほうが不満だった。水着などの着せ替え次第で上下するものの，カメラの動きや種類など半分以上は×。

愛知県　アック
プレイ時間……110時間

美しいグラフィックに見やすいカメラアングル，簡単な操作システムなど，ここまでおもしろくやりやすい本格的なバレーゲームは初めてだ。そのうえ勝てるようになればなるほど，バレーに，水着集めに，グラビアにと，いろんなことに燃えてくる。マニア心をついた1本。

愛媛県　安八
プレイ時間……42時間

PHANTASY STAR ONLINE EPISODE I & II

クロスレビュー平均点	8.5点
読者レビュー平均点	9.5点

オンラインゲーム初心者でも楽しめる内容はすで保証済みだろう。固有グラフィックの装備も多いので，欲しいアイテムを集めるために何度でもくり返して遊んでしまう魅力がある。ボイスとキーボードの混在も問題ないので，声を出すのに抵抗がある人もぜひ遊んでもらいたい。

東京都　Dr.ひろい
プレイ時間……412時間

ボイスチャットで，タイピングが苦手なユーザーを取り入れることに成功しているユーザーフレンドリーなゲーム。GC版と違いキャラクターが死んでも武器が外れるだけになったのは，オンライン時のトラブルを回避するよい判断。飛び道具を使用した際，狙いをつけづらいのは問題。

埼玉県　バルプヘッド
プレイ時間……62時間

THE HOUSE OF THE DEAD 3

クロスレビュー平均点	8.0点
読者レビュー平均点	7.5点

弾の装填がオートリロードになったため，ガンシュー初心者にもとっつきやすい。前作をまるごと収録している点もファンにとってはうれしい限り。しかし，モードが本編とタイムアタックだけというのはさみしい。「2」が「3」のボリューム不足を補うためのものだと感じてしまう。

群馬県　アーステイマネー
プレイ時間……40時間

マズルフラッシュ

クロスレビュー平均点	8.3点
読者レビュー平均点	8.0点

キャンペーンではひとりでストイックに，オンラインでは見えない敵と戦ったり協力したり，と2通りの遊びかたができる。ただし前者は初心者にとって難度が高すぎ，後者は遊べるモードが少なすぎる。もう少しサービス精神を発揮すれば，格段にクオリティーが高くなったような気がする。

北海道　ガル
プレイ時間……30時間

なんと言ってもXbox Live対戦。ルールが少ない，戦績が記録されないといった不満を言い出せばキリはないが，生身の人間の気配や息づかいが感じられるサバイバルゲームは，やはり魅力的だ。地味な演出を補うだけの臨場感が感じられる。キャンペーンのボリュームが少ないのは残念。

東京都　我王
プレイ時間……22時間

スパイダーマン

クロスレビュー平均点	7.5点
読者レビュー平均点	8.0点

最初は操作に戸惑うが，スパイダーマンの豊富なアクションに慣れてくるとおもしろくなってくる。ときおり妙に難度の高いステージがあったり，英語音声・日本語字幕を選択できないのが残念。おまけ要素が多いのは日本製のゲームも見習ってほしいところ。肩車パンチ攻撃は病みつき。

神奈川県　元気娘
プレイ時間……15時間

フェイタル フレーム -零SPECIAL EDITION-

クロスレビュー平均点	8.5点
読者レビュー平均点	8.7点

基本的には探索，謎解き，戦闘のくり返しなのだが，それを飽きさせないよう演出を組み立てているのがすばらしい。とくに戦闘で霊をうまく攻撃することにより，ダイレクトに経験値が手に入るシステムはおもしろい。移動中，画像に見える障害物にひっかかるのはいただけない。

神奈川県　元気娘
プレイ時間……20時間

怖さに関しては，グラフィックの怖さもさることながら，何よりもサウンドによる怖さにすばらしいものがあります。霊との戦闘もただ倒すことだけでなく，倒してカメラを強化するといった要素があることにより熱が入ります。夜中にヘッドホンをつけての深夜プレイがオススメ！

大阪府　サファイア
プレイ時間……10時間

テネレッツァ

クロスレビュー平均点	7.5点
読者レビュー平均点	8.0点

とにかくキャラどうしの会話の掛け合いが漫才のようで非常に楽しい。会話の中にあるテイストが，ちょっと世界観と合ってないような感じもしますが，これはこれでよいです。ゲームのほうは視点変更ができないのが気になりますが，非常に操作感もよく気軽に楽しめます。良作です。

大阪府　サファイア
プレイ時間……22時間

レビューの決まり

右の①～⑤の要素に従って，皆さんがプレイしたゲームのレビューを送ってください。文章のポイントは，あなた自身の基準をもとに，そのゲームについて強く評価したい点，まだ遊んでいない人に強く伝えたい点などを盛り込むこと。レビュアーはあなたです！

①レビューするソフト名
②名前(ペンネーム)
③プレイ時間
④レビュー文章(16文字×8行)
⑤総合評価(1～10点)

よく耳をすませば

次号からスタートする新コーナー！　それぞれの吹き出しにセリフを入れて会話を完成させよう。投稿は「①～，②～」といった感じで。



実録 つれづれLive日記

Xbox Live上で出会ったり闘いたりしたドラマをご紹介。今月はちょっと悲しい報告です。

「マズルフラッシュ」のXbox Live対戦は圧倒的に男性が多い。「たまには女戦士に会いたい」なんて思いながらチームを作って待機していると「こんにちわ～」という女性の声が。ボイスチェンジとは明らかに違うか細い声に，僕の胸は高鳴った。つぎの日，僕は彼女を驚かそうと，キャラを変えて遊んでいた。

すると，ある対戦のときに彼女のキャラが参加。すかさず「○○(僕の名前)って知ってる？」と聞いたところ「知らないけど，嫁の知り合い？」と野太い声が！(しかもボイスチェンジ)。昨日とは別人のように好戦的になったことは言うまでもありません。

静岡県　猟奇的な彼

XGA Tシャツ 当選者発表！

福井県／山下哲生　長野県／岡田 基　長野県／倉沢賢典　岐阜県／今井光太　岐阜県／小野木聖　岐阜県／門脇 保　岐阜県／土本貴暁　静岡県／森下展昭　愛知県／朝倉康仁　愛知県／大秋浩司　愛知県／奥秋 崇　愛知県／小西栄二　愛知県／平松誠史　三重県／佐藤絹道　京都府／尾下晃也　京都府／富士原純一郎　京都府／松山歩樹　大阪府／芝野武志　大阪府／新谷 満　大阪府／中渕友一　大阪府／林 厚宏　大阪府／松田隆司　大阪府／村上良太　兵庫県／青木淳　兵庫県／浅倉祥太

LETTER オアシス

ここは、みんなの憩いの場。Xboxの話題はもちろん、おもしろネタから驚きの事件まで、お気軽にフリートーク。

●じつは、バルブヘッドさんは会社の先輩です。そして、パソコンとマンガ本と巨乳の師匠です。いまは『PSO』にハマっているため、職場で交わす朝のあいさつは「レアアイテム出た？」です。

埼玉県　よっしー

――いままでの彼らの「僕の先輩は～」「私の後輩は～」というネタは、お互いのオモシロ暴露話だと判明。投稿で競い合える先輩と後輩の関係って、正直ちょっとうらやましいかも。

●「DOAX」の予約特典でトランプなどをゲットしました。さっそく友だちと手に入れたトランプで大富豪をしたところ、友だちがトランプに描かれている女性たちを見つめたまま、トランプを離さなくなりました。……もうトランプやらせない（怒）。

福島県　O.X.トルテ

――それで神経衰弱をやったら、その友だちは「あやねちゃんはコレとコレ！」と、エスパーの清田くんもびっくりのESP能力を発揮しそうな予感。

●小学校の甥っ子と『DOAX』をプレイしていたら、甥っ子の母親から「そんなゲームはまだ早いんじゃないの？」と言われたので、「性教育の一環だヨ」と答えておきました。神奈川県　ヘロドトス

――これぞ、「いつも息子によくないことばかり教える叔父さん」の典型！　でも、そういう叔父さんに限って子供からは好かれるんだよね。反対に母親からは……。

●どうやら、人間というのは自分の持っているものがいちばんだと思いこむ性質があるらしい。その性質を利用して、Xboxを……。行けXboxよ、いまこそ地球を支配するのだ。滋賀県　ジャガイモ

確かに、自分の好きなものは熱く語ってしまうな気もするな。よし、まずはそんなステキな人がたくさんいそうな秋葉原あたりから占領するか！

●Xboxは『チャーリーズエンジェル』で言えばどのあたり？

東京都　E.L.ラビット

――エンジェルの中ではわからないけど、おニャン子クラブだったら山本スーザン久美子あたりが妥当かと（若い人、ゴメン）。

●我が家の猫がXboxの上に鎮座するので困っています。やはりビル・ゲイツ氏に直訴して、猫が座れないくらいに小型化をしてもらうべきでしょうか。

埼玉県　卯月ユイ

――これは大問題！　猫は世界中でもっとも愛されているペットのひとつだからね。小型化すれば愛猫家にバカ売れだ！……って改良を重ねて猫が座れないくらい小型化した結果、今度は猫がくっついて離れないくらいホッカホカな本体になったりして。

●ゲームショップでバイトに励しむXboxひとすじの僕は、店長の目を盗んでは陳列コーナーを拡大中。何度直されようがあきらめません！　この戦いはまだ続きそうです。たぶん。クビになるまでは。

千葉県　DOGN

……店員のこだわりやメッセージが感じられるショップは、ディスプレイひとつとっても見ていて楽しいもの。結果を出せば店長も文句はないだろうから、Xboxユーザー御用達の店を目指してまい進してくれ。朗報を待ってるぞ！

●勧誘の電話がかかってきたときのこと。やたらと「我が国が推奨する」というフレーズを連呼するので適当に聞いてたら、「僕の話ちゃんと聞いてます?」とムッとした口調で聞いてきた。「ハイ」とひとこと答えたら、そいつが半ギレ気味に「ハイしか言えないんですか」とか言いやがるので、売り言葉に買い言葉で「ハイ」って答えたら「アタマ大丈夫ですか」って返された。僕はムカついてお経を唱えてやりましたよ。

東京都　猫またぎ

「我が国が推奨する」ってあたりで、すでにうさん臭さ炸裂。そして、その勘違い勧誘にお経で返すという、アンビバレンツな発想に涙。まぁ、その気がないときは早々に電話を切るのがシンプルかつベストかもね。

●受験が終了して無事に合格した俺。速攻で母と近くのゲームショップまで急いだ。そして、いちばん初めにXboxを見た瞬間、隣りでなんと『DOAX』のムービーが！　胸が大きく揺れるシーンに母は「これも、いつか買うのね？」とつぶやいた。俺の思っていることは、やはりお見通しなのだろうか。

静岡県　YJK

受験合格＆Xbox購入と、まさにウキウキ気分のはずが、Hな本を親に見つかったような気まずい雰囲気に？　みんな、同じような経験を通過しているのか？

●創刊号からずっと、ノリックさんの事を"イノック"と読み間違えていました。こんな失礼な僕に何か刑を執行してください。

群馬県　タケチヨ2世

ま、失礼。じゃあ「ノリックって10回言って？」「ノリックノリック（中略）……ノリック！」「横山は？」「ノック！」「ブー。やすし、でした～」という大爆笑ギャグを10人の友だちに試す刑！　自分だけノリノリで、だぞ。

●「DOAX」をついに手に入れた！　ポスターも！　フォトブックも！　そしてトランプも！　おまけ多すぎ!!　と思いながら本編をプレイ。最高!!　ちゃんとスクール水着もあったしね。　京都府　萌剣

――おまけも多いけど、ビックリマークの数も多いな！　よしよし、少し落ち着け！　それらはもう全部キミのものだ！　好きなだけ眺めるなり、ニヤけるなりして楽しめ!!（あれ、伝染してる!?）



大阪府　展王改

先月号の記事を見て早速描いてくるあたりに心意気を感じたので掲載！　600ポイント。

はちみつ♥ガーデン　斎藤かよこ

みちお式剣術!!　―ソウルキャリバーII編―



http://www.coconuts-island.com

マズル体験会報告！

前号で告知した編集部主催の「マズルフラッシュ」対戦集会が、去る3月8日（土）、Xbox Live上にて行われた。当日は飛び入り参加者も多く、3組の予選通過者6名＋編集部代表1名によるポイントマッチで決勝戦！　ハイレベルな接戦をYASHA氏が制した！



決勝戦終了後、お互いの健闘をたたえて記念撮影をパチリ。その直後、激しい銃撃が！（笑）

READER's box

当選者発表！

兵庫県／柴田伸一郎　兵庫県／鈴木麻奈　兵庫県／中村正英　兵庫県／村井恒由　兵庫県／村上真之　兵庫県／山田和弘　和歌山県／池上利紹　和歌山県／山田雅己　岡山県／岡本雄太　岡山県／酒田卓史　岡山県／篠山博基　広島県／片岡祐太郎　広島県／二宮正博　山口県／豊田幸広　香川県／岡元裕之　愛媛県／力石浩介　愛媛県／松田勇祐　福岡県／高橋俊介　福岡県／堤厚敦弘　長崎県／勝木大介　長崎県／光野雅俊　熊本県／水本哲宏　熊本県／山本泰斗　大分県／阿南知英　大分県／永山真弓

Xboxポイントランキング 最終結果発表

たくさんの投稿をありがとうございました！

1位 Dr.ひろい（東京都）14800 POINT
賞品：優勝トロフィー＋Xbox本体＋お好みXboxソフト3本＋Tシャツ

2位 底王改（大阪府）12700 POINT
賞品：記念盾＋お好みXboxソフト3本＋Tシャツ

3位 イムフィカ（岡山県）11900 POINT
賞品：記念盾＋お好みXboxソフト2本＋Tシャツ

今回をもって2002年度のポイントランキングは終了。最終的な順位は、左の表のとおりとなりました（上位50位まで掲載）。まずは皆さん、お疲れさま！ そして1年間にわたる多数の投稿、本当にありがとうございましたっ！

規定賞品として、5000ポイント以上獲得した方には編集部特製Tシャツを1枚、10000ポイントを達成した方には、お好きなソフトを1本プレゼントします（Tシャツのみ一部発送済みですが、まだ届いていない方は希望サイズが未確認の方です。急ぎご連絡ください）。もちろん上位3名の方には、各入賞賞品もお贈りしますよ！ 賞品はご希望を確認してから1ヵ月ほどでお送りできると思いますので、楽しみに！

順位	P.N	都道府県	ポイント	順位	P.N	都道府県	ポイント
4	元気娘	神奈川県	10700	28	デドアラマニア	埼玉県	2400
5	よっしー	埼玉県	10000		朝倉たつみ	京都府	2400
	タケチヨ	群馬県	10000		TRICK	福岡県	2400
7	ヘロドトス	神奈川県	8700	31	たそがれ需要	兵庫県	2100
8	HaKaSe	福岡県	8400	32	アルフォンス	京都府	2000
9	阿南知英	大分県	7700	33	ハエと僕	埼玉県	1900
10	玉砕1号	静岡県	7300		ネオン	山形県	1900
11	バルブヘッド	埼玉県	7200		卯月ユイ	埼玉県	1900
12	サファイア	大阪府	7100	36	琴似	青森県	1800
13	けんごっつ	兵庫県	5900		Imaken	広島県	1800
14	安八	愛媛県	5300		蒼い鋼鉄	青森県	1800
15	フラッドの野菜炒め君	東京都	5200	39	ヒサモ	熊本県	1600
16	KEN	福島県	4900		アフロ・レイ	滋賀県	1600
17	NGM	岐阜県	4500		ジャガイモ	滋賀県	1600
18	E.L.ラビット	東京都	4400		麗々夢	東京都	1600
19	北野正幸	大阪府	3500	43	冬眠	神奈川県	1500
20	モバイルで参上!!Hag	茨城県	3400		荷物地獄	三重県	1500
	Nao	千葉県	3400		ウルヴィー	和歌山県	1500
22	我王	東京都	3200	46	アック	愛知県	1400
	三橋はつみ	東京都	3200	47	アナザーワールド	東京都	1300
24	SAMURAI	福島県	3100		たなっち	東京都	1300
25	たたかう天気予報	茨城県	2800		鈴木麻奈	兵庫県	1300
	み〜たん	神奈川県	2800		おんみょーじ	岡山県	1300
27	デンジロウ	東京都	2700		Pooki	埼玉県	1300

と、いうわけで！ Dr.ひろいサンが遊びにきました！



※写真はイメージです

初代チャンピオンはDr.ひろいサンに決定！ ここはぜひとも、優勝コメントなどいただきたいところ！ ん？ ひろいサンは東京都？ それなら直接編集部に来てもらってお話を聞こう！ というわけで、お声かけしたのが校了直前の3月某日。平日の夕方という微妙な時間設定にもかかわらず、ひろいサンはこころよく編集部にやってきてくれましたよ！

――今回は本当におめでとうございます！ いまのお気持ちは？

「1回目のランキングで優勝することができ、たいへん喜んでいます。毎回、締切ギリギリだったにもかかわらず、投稿を採用していただきありがとうございました。日本では苦戦が続いているXboxですが、私個人としては非常に楽しませてもらっているので、これからも応援していきたいと思います。ファミ通Xboxはメーカーとユーザーの橋渡し的存在として活躍していってほしいです」

――おお。なんて冷静かつ整理されたお言葉。さすがはチャンピオン。たいしたもんですねぇ。

「じつは、コメントを考えてプリントアウトしてきました」

――がくっ（笑）。さ、さすが……。ひろいサンは毎回、全コーナーに投稿を送ってくれて、その総合力で勝負してくるタイプですよね。じつは優勝する自信とかありました？

「終盤、2000ポイントの差がついたときは行けるかな？ と……（笑）」

――逃げ切りましたねー。こっそりライバル視してた人などは？

「やはりイラストには力が入るんですが、阿南サンの絵が好きです」

――ふむふむ。では、最後。もちろん、二連覇は狙いますよね？

「偉そうなことは何も言えませんが、がんばりたいと思います」

――うむ。来年度も期待してます！

次号からポイントランキング2003が始まります！

投稿採用時に進呈されるポイントの合計数を競う、本誌ポイントランキング。次号からはRboxも一新し、2004年3月までの新たなるレースが始まります。賞品やポイント数などの詳細は次号で発表！ まずは投稿を送るべし！

投稿のきまり&CGイラストのメール投稿規定について

①投稿は、はがきかはがきサイズの厚紙に必ずペンで書いてください。
②投稿には、住所・氏名（ペンネーム）・年齢・電話番号を忘れず記入してください。とくに、メールで投稿するときは忘れずに！
③あて先には、コーナー名を忘れずに記入してください。メール投稿の場合は、必ずメールの件名にコーナー名を記入してください。
④封書でのまとめ投稿も可能です。その際は各はがき（厚紙）に必ず②と③の項目を記入してください。
⑤2003年度からはメール添付によるCGイラスト投稿も受付ます。投稿の際は以下の規定を必ず守ってください。
・ファイル容量は1M以内（おさまらない場合はZIPかStuffit形式で圧縮）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG形式（その場合は低圧縮）。CMYKモードでのデータ作成を推奨

次号の締切：4月10日(木)必着

現在募集している投稿コーナーはコレ！

・イラストギャラリー：イラスト！
・黒船漫画投稿塾：おもしろマンガ
・川柳千流：楽しい川柳
・もしもXbox(仮)：「もしも○○だったら？」という、毎回変わるお題への回答。最初のお題は、「もしも100億円を自由に使えたら？」
・X堂(仮)：Xbox関連の「こんなのがあったらいいな」という商品企画を大募集。まじめ、とんでも系、どちらでもオーケー。イラストも大歓迎。
・Rbox駆け込み寺(仮)：Rboxパーソナリティーに、とにかく聞いてほしいグチや不満をぶつけてみよう。
・よく耳をすませば：p98の写真のふきだしに入るセリフを考えてね。

あて先

はがき、封書での投稿

〒154-8528
（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○（コーナー名）」係

Eメールでの投稿（文字投稿、イラスト投稿）

xbox@ml.enterbrain.co.jp

X計画
ゲーム開発の挑戦者たち

発売中のXboxゲームソフトのこだわり要素に肉迫。プロフェッショナルたちの魂の声を聞け!!

(株)プログレス 代表取締役
斉藤　敬



みずから「ジョッキーズロード」の企画を手がけた無類の競馬ファン。

(株)プログレス チーフプログラマー
丸山淳平



本作に登場する競走馬のグラフィック関係、プログラミングを担当。

FILE 6 ターフを駆け抜ける想い
～「ジョッキーズロード」の中で生きる競走馬～

まっさらな状態からのスタート

1991年に、日本初の競馬SLG「優駿」(PC-9801版)をリリースして以来、数々の競馬ゲームを開発してきたプログレス。そんな同社にとっても、「ジョッキーズロード」の開発は、じつに多くの挑戦を意味していた。

プログレスの競馬ゲーム初のアクション操作を採用するにあたって、同社代表取締役でありゲームデザイナーでもある斉藤氏には、あるひとつの思いがあった。

「他社の前例を参考にしない」

方向スティックの直接入力で左右移動、ボタン連打で加速……といった従来のデジタルな操作系では、レース展開が単なる"(各種キー入力の)ポイントさがし"と、その反復作業になってしまう。それでは、競走馬を操っているとはいえない——"馬"への並ならぬ思い入れが、斉藤氏を意固地にした。



⬆2本のスティックを同時に上に入れる推進操作。スパート時はとくに気持ちが入る。

リアル指向か商品性重視か？

生き物である馬を制御するのにもっともふさわしいデバイスとして注目したのが、Xboxの標準コントローラーにつけられた2本のアナログスティックだった。これを主軸にすることで、単に入力操作に不確定要素が生まれるだけでなく、馬との"一体感"がより得られるのではないか……という期待があったからだ。

斉藤氏は、競走馬の操作をできる限り忠実に再現することを重視した。アナログスティックには、あくまでも手綱としての機能——手前に引くことによる減速——だけを持たせ、"あぶみ"は左右のトリガで制御する操作系を考えていた。しかし、カメラ視点の移動用としても、左右トリガは適切な位置だった。リアル指向と、商品としての完成度の追求の衝突。斉藤氏は苦渋の決断で後者を選択し、推進操作もアナログスティックでまかなうことにした。

理屈を越えた人馬一体感のリズム

操作の仕様が固まると、それに沿ったプログラミングが行われた。馬の挙動全般を担当した丸山氏は、馬の推進に関するプログラム作業の過程で、不思議なことに気づいた。推進を促す入力のタイミングは、馬が首を下げたときである。それを理詰めで計算して設定すると、実際プレイしたときに、何とも言えない違和感が生じた。計算ではじき出されたものと、感覚的なリズムとの違いに直面した丸山氏は、思いきって後者を優先したバランス調整を行った。その過程は"いきあたりばったり"といえるほどアバウトなものだったが、その先には「どうやったら気持ちよく走れるか？」という、本作の重要な要素の追究があった。

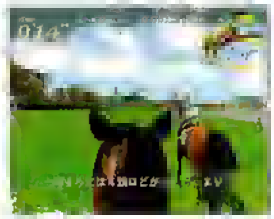
「理論的にはおかしなところに(入力判定の)幅を置くと、ちょうどよい感じになるのがおもしろかったですね」と、丸山氏はふり返る。

予期せぬ仕様変更の末に

しかし、製品用のXbox標準コントローラーの仕様が発表されたとき、スタッフは愕然とした。開発バージョンでは左右並行に配置されていたアナログスティックが、アン・シンメトリカルな配置に変更されていたからだ。

一時は、右スティック1本のみの操作も検討された。しかしテストプレイをくり返した結果、製品版の配置でも違和感なく操作できることがわかった。斉藤氏以下の開発スタッフはほっと胸をなで下ろした。

余談だが、本作開発時のデバッグルームでは、連日スティックをカチャカチャと入力する音が絶えなかったという。その結果、4つのコントローラーが"犠牲"になった。



⬅操作感覚のリアルさは現役ジョッキーも認めたほど。

Xboxソフトの中で生きる"馬"への視線

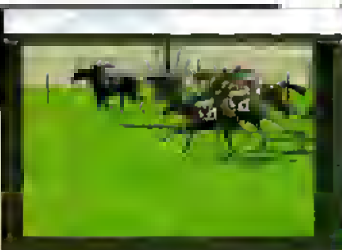
斉藤氏のこだわりは、馬のしぐさのバリエーションにも発揮されていた。あえてモーションキャプチャーを用いず、Xboxの性能を頼りにすべての挙動をリアルタイム計算で制御することによって、無限といえる動きの表現を可能にした。

馬の挙動や質感に関してのチェックの判断は斉藤氏みずから行った。「(判断基準は)競馬ファンの眼ですね」という言葉に、本作の開発で氏が確かな手応えをつかんだことが、ありありとうかがえた。



⬆馬の質感やしぐさに関する感覚的な指示は、競馬通ならではのもの。グラフィック担当者は苦労したとか。

●なるほどマメ知識●
写真判定のヒミツ



着順がきわどいレースの終了時に登場する写真判定画面。じつはこの要素、単なる演出ではなかったのだ。

本作に登場する馬は、ひとつとして同じものがいない。体型(体高、体長、首の長さetc.)や動き(首の振り、体の上下)を限りなく自由に表現できる仕様のためだが、それによってひとつの弊害が発生した。競馬では、馬の鼻先が入った時点でゴールとみなされる。これをプログラム上で判定する場合、馬が同じ大きさであれば、制御上の中心点(馬の中心部分)と首の上げ下げで判定すればいいのだが、1頭1頭の馬のサイズや動きが異なると、プレイヤーの見た目とは異なる着順で判定される可能性も高くなるのだ。そういった不具合を改善するために作られたのが、3D計算による判定処理をビジュアル化した写真、というわけ。つまり、本当にコレで判定しているのだ。

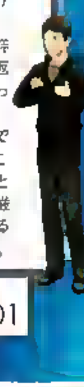
トレセンよもやま話

「ジョッキーズロード」を制作するにあたって斉藤氏が期したのは、競馬関係のさまざまな施設があるトレーニングセンター——通称トレセンの再現。当初は地続きのトレセンを馬に乗って移動できるシステムを予定していたが、1000頭近くの馬の衝突判定を一挙に管理するのは、さすがのXboxでも現実的ではなかった。

斉藤氏自身、実際にトレセンに足を運んで、直接調教師に質問するなどの取材を行った。実際に馬に乗ったときには「馬の首は横から見ると太いけど、上から見るとけっこう細い」ことが実感できたという。

いざトレセンをゲーム内で再現し、詳しい人にチェックしてもらったところ、返ってきた反応は「トレセンの中では走っていけない」というものだった(笑)。

ちなみにゲーム中、雨が降るシーンで主人公たちが傘を差していないのは、これはこれで正しい。なぜなら傘を差すと馬が驚くため、トレセン内では傘差し厳禁だからだ(そのかわりにカッパを着るわけだが、野暮なツッコミはなし(^^;))。



本誌4月号「X計画」マキシマムチェイス Tシャツ(白)プレゼント当選者発表
北海道／鈴木修　福島県／平山裕一　埼玉県／中村浩太　千葉県／木島勝幸　東京都／佐山太郎
東京都／多田法邦　新潟県／相川俊一　大阪府／盛岡順二　愛媛県／加藤真美　福岡県／中田行宏

大島流 極上 ゲームレシピ
Naoto Ohshima GAMERECIPE

文・イラスト
大島直人 Naoto Ohshima
(株) アートゥーン 取締役/ディレクター
「ブリンクス・ザ・タイムスイーパー」ディレクター

いままでお目にかかったことがないほど、すごいビルに引越しました。何がすごいって？　ビルの中にテニスコートがあったり。カラオケルームがあったり……仕事をせずに遊んでしまいそう!!

その9　デザインって？

デザインって。皆さんは何だと思いますか？　その言葉は誰もが知っていると思いますが，それが何かを答えられる人は、意外に少ないようです。辞書で調べてみると【設計。下絵を描く、図案を作る】などと書かれています。簡単に言うと。目的のためにかたちを決めることですね。でも。私は誰かに「デザインとは？」と聞かれたとき。「クリエィティブコミュニケーションだ」と答えるようにしています。

日本語で言うと。"創造伝達"。創造したモノをユーザーに伝える。何かを伝えるために創造する。逆説的に言うと。伝達されていないモノは私にとって、デザインではないことになります。

たとえば，ある女性が大好きな彼を自宅に呼んだとします。そして。彼に手料理をごちそうすることになりました。彼女は何を作るか考え。(彼女は無意識だったかもしれませんが) 料理に精一杯の神経を使い。おいしく。見た目にもかわいく。皿や。テーブル。自分自身までトータルにコーディネイトし。彼への愛情をいっぱい詰め込みました。食事に誘われた彼は彼女のことがとてもかわいく。それまで以上に大好きになりました。

計算高い女性だと思わないでください。彼女は，「あなたを好きな私を好きになって」というメッセージを言葉以外のかたちで表現したのです。私はこれも立派な創造伝達だと考えます。ファッションデザインやカーデザインは、着る人，乗る人の生活提案までもデザインし。かたちに表現します。つまり，デザインで大切なのは，何を伝達するか。その伝達すべきものが正しく伝達されているか。また、そのためにどう表現するか。なのです。



大島さんへのファンレターほか，このコラムへのご意見・ご感想など，おたよりをお待ちしています，100ページのあて先「ゲームレシピ」係までどうぞ。



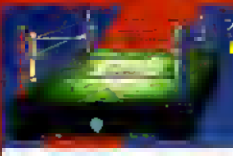
※Greg急病のため，今号の「フランス発Xbox事情」は休載します。

▼▶三沢・小橋の激戦の熱が冷めないNOAH！ジュニア戦線も丸藤の渡米で激しさを増し、高山が持つNWFベルトに挑戦を表明した力皇にも要注目！ 外人軍団LAOSも勢力拡大を狙って不気味にうごめいている……そのうえZERO-ONE外人軍団（……）…… どこを切っても激闘の予感の4月12日・日本武道館、NOAHの新たな……

川田利明・蝶野の夢の対決がついに実現！ 川田の応援に3日はZERO-ONEに流出、対抗戦もいよいよ佳境……

プロレスゲームをよりおもしろく遊ぶための熱血コラム!!

1/2ページ 1本勝負!! 第4ラウンド



アンカー　炎のディレクター
荒井健太郎

プロレスのデジタル化に燃えまくりのプロレスゲームディレクター。世の中のありとあらゆるプロレスをデジタル化だ！　とくにハンセンのデジタル化は、生涯賭けて費やしたいライフワークだぁ――ッ！

全日本女子プロレスHP
http://www.zenjo.com/

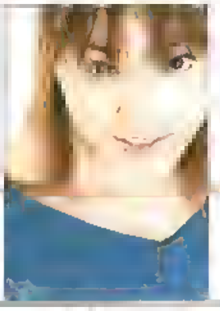
試合情報はココで！



リニューアル実施！実用度アップでビッシビシいくぞ！

前号で発表したコラムリニューアルの全貌がついに明らかになるときが来た。「あんまり変ってないジョ？」なんて声も聞こえてきそうだが、気にしないように！　さて、これからのコンセプトは――"超実用宣言"！"。いままでは"読んで楽しい"だったが、これからは"読んでタメになる！"。そんなコラムを目指していこう。さて、栄えあるリニューアル第1回目は"全女式トレーニングで運動不足解消！"ということで、全日本女子プロレスきってのビジュアル系、納見佳容選手にトレーニング法を直撃！　ふだんゲームばかりしているキミたち、よりよいゲームライフを送るためにも、本気トレーニングで運動不足解消だ！

全日本女子プロレス
納見佳容



荒井（以下、荒）　全日本女子プロレスでのトレーニングというのは、どういったことをされるんですか？

納見選手（以下、納）　デビューまえの新人は腕立て、腹筋、スクワットという定番メニューに受身ですね。あと、首も徹底的に鍛えます。

荒　まずは基本メニューからですね。

納　受身をやり始めたときは、もうキツくて。前から倒れる受身があるんですけど、お腹と顔は絶対守らなきゃいけないから、手首から肘を使って受けるんですけど、肘の皮がベロベロになるまでやるんですよ。

荒　おおっ！　なんか痛々しいっ！

納　でも、練習は続くからカサブタが剥げてもベロベロの状態でまたやるわけですよ。これが2、3ヵ月すると平気になるんです。皮もむけないし、血も出なくなる。

荒　レスラーとしての体ができるわけですね。じゃあ、デビューを終えたあとはどんなメニューで？

納　私たちになると、まずウォーミングアップにランニングを2キロ程度。そのあとに縄跳び、それから首の前後。

荒　まず、体をほぐすわけですね。

納　練習でけがしちゃどうしようもないですしね。ウォーミングアップが終わったら、スパーリングや受身、試合形式の練習を行います。

荒　それを毎日ですか？

納　日曜日は基本的に休みですけど、それ以外の日は練習です。でも、日曜日は試合があったりするんですけどね（笑）。

荒　なるほど！　プロの方はそうやって日々、身体を鍛えていくんですね。じゃあ、そのトレーニングの中から、ふだんゲームで遊んで運動不足なボクたちでもデキそうなヤツを教えてくれませんか？　ヌルいのでひとつ……。

納　じゃ、腕立て伏せですかね。腕立てといってもいろんなやりかたがありますので、自分に合った腕立てをやるといいと思います。腕を広げてとか、手をグーにしてとか、前後に大きく動くとか。その中から自分の好きなのを、疲れないくらいの回数やるのがいいですよ。最初から思いっきりやっちゃうと続かないので、適度に筋肉に負荷をかけたところで止めて、できるだけ続けてやるのがいいと思いますよ。

荒　確かに嫌なことは続かないですよね。ちなみに納見選手が好きなトレーニングは？

納　走るのが好きですね。ずーっと走りながら、いろんなことを考えるのが楽しいんですよ。

荒　楽しくトレーニングすることが大事ですね。

納　そう、〔illegible〕とかも増えてきて、それが楽しかったりもしますね。

＊　＊　＊　＊　＊

ということで、納見選手からのアドバイスを受け取ってもらえただろうか？　納見選手のファンのキミたち！今日から楽しくトレーニング気分で運動不足解消だ！



PROFILE

全女ビジュアルNo.1の実績を持つ新時代の女子プロレスラー。可憐な外見とは裏腹にレスラーとしての質にもこだわり、昨年、第43代オールパシフィックチャンピオンの座を奪取。念願の白いベルトを獲得した。164センチ、58キロ。得意技はフィッシャーマンズバスター、ダブルアームリスト。

プロレスゲーム ガチンコレビュー！

全日本女子プロレス 女王伝説　夢の対抗戦
発売元：ティー・イー・エヌ研究所
価格：5800円（税別）
©1998 ティー・イー・エヌ研究所／ホリ・クリエイティブ



このゲームが発売されたのは98年7月23日。発売日から開発期間を逆算すると、ちょうど全女の分裂騒動があった時期。で、いま見てみるとかなり豪華なメンバーが揃ってる。もうね、ガイアジャパンと錯覚するほどですよ（笑）。まあ、それはさておき、本題に入ろう。まず、キャッチフレーズがスゴイッ！　"動きが本物、必殺が本物"……動きはいいとしても必殺というのが、なんとも女子プロ的。で、プレイしてみると想像よりさきに、動きに目がいってしまう。全女の面々が実写映像の入場シーンで登場し（入場曲はニセモノ）、やたらと生々しい動きで戦うもんだから、つい見入ってしまうのだ。そこまで見た限りだと「中古で買ったわりに、コイツはひろいもんか？」と思ったりするのだが、選手を動かすと、その思いはガラガラと音を立てて崩壊――。なんていうか、まとまりがないのですな。たとえば、このゲームには投げるまえのモーションがない。最初のころの『バーチャファイター』の投げって、コマンドを入力したら予備動作なしにいきなり投げモーションになったでしょ？　あんな感じ。投げ終わった感はあるけど、投げているときの感覚が希薄なんですな。もし、投げるまえに相手を掴むモーションが入っていたら、プレイ感覚はぜんぜん違ってたと思う。やっぱ、相手を投げたときの感覚って、プロレスゲームにとって重要。モーションキャプチャーの動きとかよくできてて、いいゲームになる可能性を秘めているだけに、ああ～っ、ホントにもったいないっ！

●プレイ時間：10試合程度（多分）　●得点：65点

次号、Xbox版！ワイルドリングス！ガチンコレビュー！

全日本女子プロレス試合情報!!

5月11日（日）横浜アリーナにて、全日本女子プロレスが創立35周年記念大会を開催！　カード詳細はまだ未定だが、いままでに数々の伝説を生んできた横浜アリーナ大会だけに期待はいやがおうにも高まる！　もちろん、マスターアップを控えて忙しい筆者も観戦予定！　チケット情報を知りたいアツイ諸君はコラム右上のホームページへ。クリック一発でチケットを購入できるぞ！

何の声優さんをリレー形式で綴る

Angel Voice エンジェルボイス

Vol.6　野川さくら

ゲームがきっかけで声優の道に……

私が声優になりたいと思った直接のきっかけは、『マリーのアトリエ』なんです。もともと弟がゲーム好きで、いっしょによく遊んでいたのですが、たまたま『マリーのアトリエ』をプレイする機会があって、それで"声優"というお仕事のもつ奥の深さに魅せられてしまったんです。そのあと一念発起して、ゲーム会社の主催するオーディションを受けたところ、運よく賞を取ってしまって……。そういう意味では、『マリーのアトリエ』が私の将来を決めたと言っていいかもしれません（笑）。じつは、『マリーのアトリエ』シリーズに出演するのは、私の永遠の夢だったりします。



初めて主役を演じさせていただいたのが、OVA『アーケードゲーマーふぶき』の桜ヶ咲ふぶき役だったんですが、初めての主役がゲームが大好きな女の子っていう設定なのも、何かのご縁かもしれませんね（笑）。

ゲームの収録で大変なのは、そのシナリオ量の多さかもしれません。分岐とかもありますし。で、ちょうどいま、サーカス＆プリンセスソフトのPS2向けタイトル『SAKURA～雪月華～』の台本をアフレコに向けて読んでいるのですが、とにかく量がものすごくて、1日ではチェックが終わりませんでした（笑）。しかも、ゲームの台本って自分が担当するキャラクターのセリフしかなかったりすることもあるんです。そういう意味では、ゲームのアフレコは、アニメやドラマCDなどに比べて、世界観を掴みづらいという部分はあるかもしれません。それで、登場キャラをテーブルの上に広げては、「この子はこうで……」といった具合に相関関係を確認しながら、台本を読んでいます。

大好きなゲームなんですが、最近は仕事が忙しくて、家でじっくり遊べないのが残念です。いまは空き時間を利用して、ゲームボーイアドバンスで遊んでいます（笑）。そのうち長いお休みが取れたら、じっくりRPGを楽しんでみたいですね。

とにかくゲームは大好きなので、ゲームのお仕事はどんどんやっていきたいです。ゲームの収録はたしかに大変なんですが、いちはやく内容を知ることができますからね（笑）。

野川さんへのファンレターのあて先はこちら
〒166-0011 東京都杉並区梅里1-8-8　梅里1・8・8ビル2F　ラムズ内

PROFILE
のがわ・さくら

待望のファーストアルバム"SAITA"（ランティス）をリリースしたばかり。夏にはファーストコンサートも予定。大好きなゲームでも、ビッグタイトルが控えているらしい。今年もなにかとにぎやかな野川さんだ。

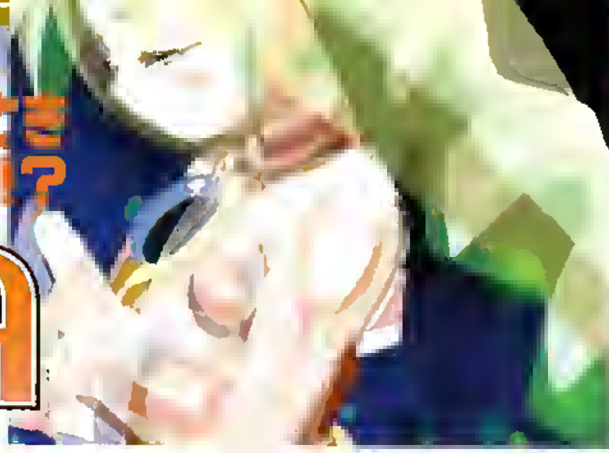


↑影山ヒロノブ氏プロデュースによるアルバムなのだ。

はみだし情報　来る4月6日（日）、「SAKURA～雪月花～」を記念してのイベントが、東京・浅草公会堂にて開催される！　当日はキャスティングの発表など（もちろん野川さんも出演！）充実のイベントなのだ。お問合せ先は03・5209・6894（プリンセスソフト・月～金曜日14：00～19：00、祝日休日を除く）

すべての魔石が集まったとき いったい何が起こるのか!?

テネレッツァ TENEREZZA



タイトル	テネレッツァ		
発売元	アクアプラス	ジャンル	アクションRPG
発売日	発売中(1月30日)	価格	6800円(税別)
開発	アクアプラス	制作者	ディレクター：小雪かなめ
ブロック数	8ブロック	システム対応	
その他			

炎・風・水の魔石を手に入れて、いよいよ残るは土の魔石のみ！　バラバラだった4つの魔石をひとつの場所に集め、テネレッツァはついにシャーロムSE戦に挑む!!

魔石集めの最終目的地は何と荒れ地地帯だった!!

苦労して集めた3つの魔石が盗まれる、という事件がいきなり発生するが，これを解決すればあとは土の魔石を入手するだけ。といっても，クロワがいるエリアは，手強いモンスターが密集する地域。心してかかろう。また，シャーロムSE戦では，時間が経つにつれてステージが狭くなっていく。戦闘が長引くほど戦況は厳しくなっていくので要注意。

合成できる装備品が倍増！

クロワ戦が発生すると，マーカーの店で合成できる装備品の種類が2倍になり，計40種類を合成できるようになる。ドロップアイテムの数が増えるなど，かなり強力な味方になってくれる装備品も多いぞ！

合成できる装備品が倍増！

宝石	魔力	合成代金	宝石	魔力	合成代金
ガーネット	10	380	サファイア	60	3800
アメジスト	20	700	エメラルド	70	8000
トパーズ	30	1100	パール	80	12000
ラピスラズリ	40	1400	フローライト	90	20000
ルビー	50	1900	ダイヤモンド	100	100000

合成できる装備品一覧

		装備品名	効果	宝石合成の効果	素材	代金	売値
髪飾り	開始時	ブロンズリング	敵の魔法攻撃を10減らす+土魔法を25%減らす	魔力の1/10の値を防御力に加算	青銅×5	100	250
		アイアンティアラ	敵の魔法攻撃を13減らす+水魔法を25%減らす	魔力の1/10の値を防御力に加算	鉄×5	1250	1000
		シルバークレスト	敵の魔法攻撃を16減らす+炎魔法を25%減らす	魔力の1/10の値を防御力に加算	銀×5	1500	2000
		ゴールドクラウン	敵の魔法攻撃を19減らす+風魔法を25%減らす	魔力の1/10の値を防御力に加算	金×5	1750	7500
		ミスリルの髪飾り	敵の魔法攻撃を20減らす	魔力の1/5の値を防御力に加算	ミスリル×5	2500	8750
	クロワ戦後	マテリアリング	敵の魔法攻撃を27減らす+土魔法を25%減らす	魔力の1/10の値を防御力に加算	魔石×5	4250	10000
		プラチナティアラ	敵の魔法攻撃を30減らす+水魔法を25%減らす	魔力の1/10の値を防御力に加算	プラティーン×5	5000	15000
		大地の髪飾り	敵の魔法攻撃を33減らす+炎魔法を25%減らす	魔力の1/10の値を防御力に加算	生命の土×5	6000	25000
		光星の髪飾り	敵の魔法攻撃を36減らす+風魔法を25%減らす	魔力の1/10の値を防御力に加算	スターティア×5	7500	50000
		ホーリークレスト	敵の魔法攻撃を40減らす	魔力の1/5の値を防御力に加算	賢者の石×5	10000	100000
耳飾り	開始時	貝殻の耳飾り	敵の物理攻撃を10減らす+鈍足を25%の確率で無効化	魔力の1/10の値を防御力に加算	貝殻×5	100	50
		にくきゅうピアス	敵の物理攻撃を13減らす+ホールドを25%の確率で無効化	魔力の1/10の値を防御力に加算	ネコの爪×5	800	125
		サソリのピアス	敵の物理攻撃を16減らす+毒を25%の確率で無効化	魔力の1/10の値を防御力に加算	サソリの尻尾×5	1000	250
		妖樹のイヤリング	敵の物理攻撃を19減らす+混乱を25%の確率で無効化	魔力の1/10の値を防御力に加算	妖樹の棘×5	1250	500
		クマのピアス	敵の物理攻撃を20減らす	魔力の1/5の値を防御力に加算	クマの爪×5	2000	1000
	クロワ戦後	鈍いのピアス	敵の物理攻撃を27減らす+鈍足を25%の確率で無効化	魔力の1/10の値を防御力に加算	カメの甲羅×5	3750	1875
		魔獣の耳飾り	敵の物理攻撃を30減らす+ホールドを25%の確率で無効化	魔力の1/10の値を防御力に加算	魔獣の牙×5	4500	3330
		鬼のピアス	敵の物理攻撃を33減らす+毒を25%の確率で無効化	魔力の1/10の値を防御力に加算	鬼の角×5	5000	12500
		ドラゴンピアス	敵の物理攻撃を36減らす+混乱を25%の確率で無効化	魔力の1/10の値を防御力に加算	竜の爪×5	6000	26000
		魔王のイヤリング	敵の物理攻撃を40減らす	魔力の1/5の値を防御力に加算	魔王の牙×5	10000	50000
武器	開始時	ブロンズソード	物理攻撃力14+鈍足を25%の確率で引き起こす	魔力の1/2の値を追加効果の確率に加算	青銅×4+貝殻×2	300	300
		アイアンナックル	物理攻撃力18+ホールドを25%の確率で引き起こす	魔力の1/2の値を追加効果の確率に加算	鉄×4+ネコの爪×2	1125	1125
		ポイズンダガー	物理攻撃力22+毒を25%の確率で引き起こす	魔力の1/2の値を追加効果の確率に加算	銀×4+サソリの尻尾×2	2250	2250
		まやかしの剣	物理攻撃力26+混乱を25%の確率で引き起こす	魔力の1/2の値を追加効果の確率に加算	金×4+妖樹の棘×2	3000	5000
		修羅の剣	物理攻撃力20~50	魔力の1/3の値を攻撃力に加算	ミスリル×4+クマの爪×2	5000	9750
	クロワ戦後	カメ呪いソード	物理攻撃力30+鈍足を25%の確率で引き起こす	魔力の1/2の値を追加効果の確率に加算	魔石×4+カメの甲羅×2	6500	11875
		プラチナファング	物理攻撃力34+ホールドを25%の確率で引き起こす	魔力の1/2の値を追加効果の確率に加算	プラティーン×4+魔獣の牙×2	8000	18330
		オウガブレイド	物理攻撃力38+毒を25%の確率で引き起こす	魔力の1/2の値を追加効果の確率に加算	生命の土×4+鬼の角×2	10000	37500
		ドラゴンアームズ	物理攻撃力42+混乱を25%の確率で引き起こす	魔力の1/2の値を追加効果の確率に加算	スターティア×4+竜の爪×2	12500	75000
		オリハルコン	物理攻撃力30+25%の確率で敵のHPを奪い自分に還元する	魔力の1/2の値を追加効果の確率に加算	賢者の石×4+魔王の牙×2	25000	150000
アクセサリ	開始時	スローチェック	鈍足を25%の確率で無効化	魔力の1/2の値を無効化する確率に加算	貝殻×4+青銅×2	500	300
		ホールドチェック	ホールドを25%の確率で無効化	魔力の1/2の値を無効化する確率に加算	ネコの爪×4+鉄×2	1750	1125
		ポイズンガード	毒を25%の確率で無効化	魔力の1/2の値を無効化する確率に加算	サソリの尻尾×4+銀×2	2250	2250
		コンフュガード	混乱を25%の確率で無効化	魔力の1/2の値を無効化する確率に加算	妖樹の棘×4+金×2	3000	8000
		ピヨハン	ピヨリを25%の確率で無効化	魔力の1/2の値を無効化する確率に加算	クマの爪×4+ミスリル×2	5000	9750
	クロワ戦後	ミラクルマテリア	気絶時に25%の確率で身代わり人形の効果が発動	魔力の1/2の値を効果発動の確立に加算	カメの甲羅×4+魔石×2	6500	11875
		プラチナオーブ	ステータス異常の時間を短くする	「魔力の1/10」秒を短縮時間に追加	魔獣の牙×4+プラティーン×2	8000	18330
		リカバーブローチ	30秒でHPが少し回復する	魔力の1/5の値を回復量に加算	鬼の角×4+生命の土×2	10000	37500
		ハピネスマテリア	敵がアイテムを落とす確率を上げる	魔力の1/5の値を落とす確率に加算	竜の爪×4+スターティア×2	12500	75000
		賢者の御守り	敵を倒したときの経験値が増える	経験値を魔力の1/5%加算	魔王の牙×4+賢者の石×2	25000	150000

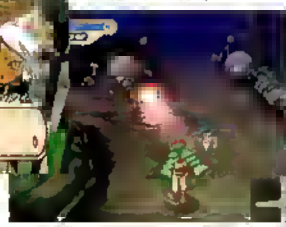
QUEST 8 魔石泥棒が出現!! いったい誰の仕業!?

苦労して集めたにもかかわらず、3つの魔石をお手玉のようにして遊んでいたため、その魔石を何者かに引ったくられてしまう。犯人に関する聞き込みを行うと、アンナが「魔の森に住むネコが最近街で泥棒を働いている」と教えてくれる。泥棒ネコの名前はキャッシィ。キャッシィは魔の森の奥。リーフォンの店がある角を左の道に進んでいった場所にいる。特別な準備は必要ないので、すぐに魔石奪還に出かけよう。



⬆ようやく集めた魔石が、自分の不注意で強奪される！

⬇犯人のキャッシィがいるのは魔の森の深部。





⬅キャッシィを発見すると、イベントが発生する（戦闘はなし）。

対 マイコニド

HPは125で、土属性魔法に強く、物理攻撃に弱い。"混乱"の追加効果を持つガスを360度方向にまき散らすので、ガスの届かない距離を保ち、土属性以外の魔法で攻撃するといいだろう。通常アイテムはりんご。レアアイテムはレタスで、1体倒すと45の経験値がもらえる。



⬅毒ガスを食らって混乱状態になるとやっかいなので、早めに遠くから倒そう。

対 コンフュフラワー

HPは200で、炎属性魔法に弱く、"混乱"の追加効果のあるガスを持っている。ガスを噴き出すのは基本的には前方の180度だが、クルクルと向きを変えてくるので近づかないほうが無難。通常アイテムは妖樹の棘、レアアイテムはラピスラズリで、1体倒すと60の経験値がもらえる。



⬅クネクネとよく動くが、茎が真っ直ぐに伸びた瞬間に攻撃すると効果的だ。



こんなにたくさんのレシピがあるのだ！

キャッシィから魔石を奪還し、インディーから"炎の鍵"をもらうと、すべてのフリーイベントの発生条件が満たされることになる。ここでは、ゲーム中に登場するすべてのレシピの入手条件などをリストにしたので、参考にしてほしい。



⬆レシピ入手の基本は、やはりカロリーネのフリーイベントだ。積極的にこなしたい。

食材一覧

食材名	入手方法	買値	売値
けだもの肉	アンナの店/ドロップアイテム(ヒグマ)	60	15
香辛料	ドロップアイテム(ヒグマ、レディバグ)	0	150
さかな	ドロップアイテム(ベアナックル)	0	50
じゃがいも	アンナの店/ドロップアイテム(ベアナックル)	40	10
たまご	ドロップアイテム(スコーピオン、ペンギン)	0	50
チーズ	ドロップアイテム(デビルタートル、バンプ)	0	32
トマト	ドロップアイテム(ファイヤーフラワー)	152	38
とり肉	ドロップアイテム(バット、レッドアイ)	128	32
パスタ	アンナの店	28	7
ブレッド	アンナの店	20	5
マンドラゴラ	ドロップアイテム(アイスフラワー、ジャイアントスコーピオン、レディバグ)	0	250
ライス	アンナの店	12	3
りんご	アンナの店/ドロップアイテム(ピンキー、マイコニド)	152	38
竜肉	ドロップアイテム(アースドラゴン、サンダードラゴン)	0	500
レタス	ドロップアイテム(ポイズンフラワー、マイコニド)	240	60

レシピ一覧

料理名	レシピ	レシピ入手方法	効果	[illegible]
寿司	ライス+さかな	メイフィアの店の掘り出し物	HPを20%回復	70
ペペロンチーノ	パスタ+香辛料	カロリーネのフリーイベント(1)	HPを20%回復	200
ポテトコロッケ	ブレッド+じゃがいも	はじめから知っている	HPを20%回復	18
オムライス	ライス+トマト+たまご	はじめから知っている	HPを40%回復	120
親子どん	ライス+とり肉+たまご	カロリーネのフリーイベント(2)	HPを40%回復	168
ハンバーガー	ブレッド+けだもの肉+レタス+チーズ	メイフィアの店の掘り出し物	HPを40%回復	224
アップルグラタン	パスタ+りんご+じゃがいも+チーズ	カロリーネのフリーイベント(3)	HPを60%回復	116
ペスカトーレ	パスタ+さかな+トマト	時空塔の宝箱	HPを60%回復	126
チキンサンド	ブレッド+とり肉+レタス+チーズ	地下都市の宝箱	HPを60%回復+ステータス異常を回復	172
パエリア	ライス+さかな+香辛料	カロリーネのフリーイベント(4)	HPを60%回復+ステータス異常を回復	269
カルボナーラ	パスタ+チーズ+香辛料+たまご	太陽の遺跡の宝箱	HPを80%回復+防御力を2倍に	318
ミックスジュース	りんご+レタス+トマト+マンドラゴラ	カロリーネのフリーイベント(5)	HPを80%回復+防御力を2倍に	514
竜ハンバーグ	ブレッド+竜肉+じゃがいも	カロリーネのフリーイベント(6)	HPを80%回復+防御力を2倍に	686
最高のカレー	ライス+竜肉+りんご+マンドラゴラ+香辛料	「最高VS最強」でマーカーを選択	HPを100%回復+最大HPが1上がる	2000
最強のカレー	ライス+けだもの肉+りんご+じゃがいも+香辛料	「最高VS最強」でアンナを選択	HPを100%回復+攻撃力を2倍に	750

QUEST.9 最後の魔石を求めて荒れ地へ！

キャッシィから魔石を取り戻してから街を歩くと、おかわり食堂とマーカーの店のあいだでインディーに話しかけられる。話の内容は「炎の鍵をプレゼントする」と「荒れ地の橋が直った」というもの。炎の鍵を使えば、火山地帯の奥に進めるようになるが、魔石集めに大切なのは"橋が直った"話のほう（掲示板にも"橋の修復完了"のニュースが載っている）。これでゲーム開始時には行けなかった荒れ地の奥に進めるようになるので、土の魔石守・クロワ戦に挑もう。ちなみに、クロワは"毒"の追加効果を持つ霧を吐き出すので、"万能の伝説薬"や"パエリヤ"などのステータス異常を治してくれるアイテムを用意していくといい。



↑重要な情報をたびたびくれるあたりは、さすがは冒険野郎!?

←修復された橋の向こうには、かなり強いザコ敵が生息している。

対 ダークメイジ

HPは150で土属性魔法に強く物理攻撃に弱い。ちょこまかと動きまわるので近寄るのがなかなか難しいが、投げてくる爆弾が爆発するまでは動かないので、このスキに攻撃するようにしよう。通常アイテムはラピスラズリ、レアアイテムはルビーで、1体倒したときの経験値は125。



←ダークメイジの投げてくる爆弾は、飛距離がけっこう長いので油断はしないように！

対 スカルナイト

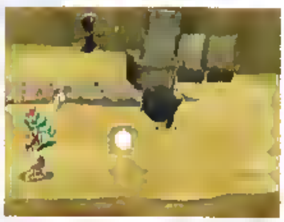
HPは200で、物理攻撃に弱く、どの攻撃にも"毒"の追加効果がある。動きがす速く、攻撃と攻撃の間隔も短いので、2体に挟まれると自分のHPが一気に減ってしまうこともある。通常アイテムは身代わり人形、レアアイテムはミスリルで、1体を倒すと180の経験値がもらえる。



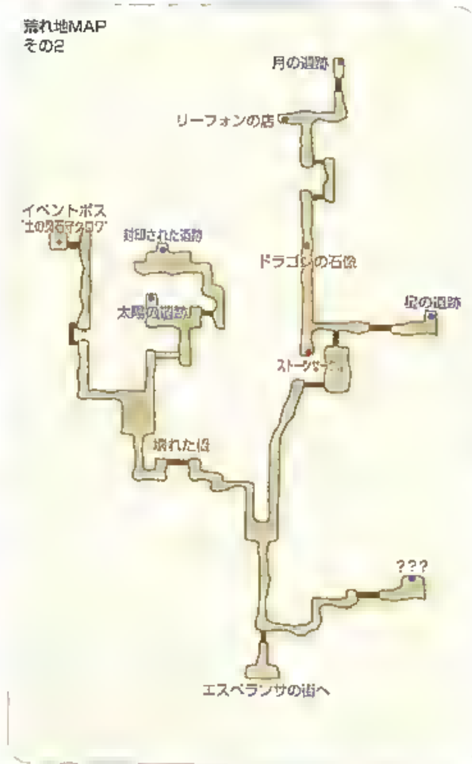
←2体に挟まれてしまったら、中級魔法の無敵時間などを利用して切り抜けよう。

対 サイコ

HPは270で水属性魔法に強く、炎属性魔法に弱い。投げてくる斧には"混乱"の追加効果があるので、直撃は避けたいところ。目に入ったらすぐに炎属性魔法で倒してしまうのがいいだろう。通常アイテムは金、レアアイテムは魔獣の牙で、1体を倒すと200の経験値がもらえる。



←サイコの移動速度は遅いので、走り寄って一気に倒してしまうと効率がいい。



BOSS 対"クロワ"戦



[illegible]性魔法と物理攻撃はま[illegible]くの無効。ステージ内のあちこちに瞬間移動するので、姿が見えてから魔法をチャージするのでは間に合わなくなってしまう。魔法は常時チャージし続けて、クロワが出現した瞬間に攻撃するといい。



←走っていても止まっていてもいいが、とにかくクロワの姿が見えないときも魔法はチャージし続けよう。



↑クロワの攻撃基本は[illegible]に出現したらすかさず逃げて避けるように！



←風属性の低級魔法など、使い勝手のよい[illegible]のもいい。



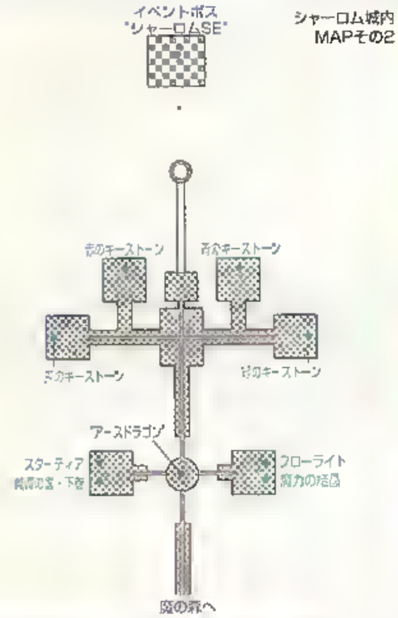
↓クロワが毒霧を吐いたら、そのあとに生じるスキを狙って、背後か左右から走り寄り攻撃しよう！

QUEST 10 シャーロム城へ再び挑もう!!

各地を旅するセリウスには内緒にして、ようやく集めた4つの魔石に力を込めるため、テネレッツァとロロのふたりでシャーロムSE戦に挑むことになる。シャーロムSE戦では時間が経つにつれ足場が崩れていき、どんどん不利になっていくので、短期決戦でキメる以外に道はない。心配な人はサブイベントのダンジョンなどで経験値を積み、1種類でいいので上級魔法を覚えてから、シャーロム城に向かおう！



⬅ここの台座に配置されるキーストーンは、左右の4つの部屋にある。



対 アースドラゴン

HP2500で土属性魔法は無効。風属性魔法に弱い。HPがかなり高いので、マジックきのこなどを使って攻撃力を強化してから、風属性魔法を当てるようにしたほうが効率がいい。通常アイテムは竜肉、レアアイテムは黄金のりんごで、1体を倒してもらえる経験値は1750。



⬅"竜肉"は強力な回復アイテム"竜ハンバーグ"の材料となるのでぜひ拾いたい。

対 ダークソーサラー

HP200で水属性魔法に強く、物理攻撃に弱い。シャーロム城内では3体が同時に出現する。3体が出現した瞬間に部屋の中央部に立ち、上級魔法を使えば一度で倒せる。通常アイテムはサファイア、レアアイテムはエメラルドで、1体を倒すと180の経験値がもらえる。



⬅強敵ではあるが、もちろん物理攻撃で1体ずつ倒していっても問題はない。

対 ダークプリースト

HP250で風属性魔法に強く、物理攻撃に弱い。部屋の中をす速く瞬間移動するので、不意をつかれないように注意しよう。クロワ戦と同様に、つねに魔法チャージし続けるといい。通常アイテムはサファイア、レアアイテムはエメラルドで、1体を倒すと275の経験値がもらえる。



⬅見た目とは裏腹に意外に高い攻撃力を持つが、追加効果はとくにない。

魔導の書を入手!!

シャーロムSEを倒して街に戻ったら、"魔道の書・下巻"を入手するために再びシャーロム城へ向かおう。これは走りながら低級魔法を撃てるという、雪原地帯で入手した上巻に劣らずかなり便利なもの。今後の冒険にも役立ってくれるので、忘れずに手に入れよう！



➡アースドラゴンがいる場所を左手に進んだ部屋で入手!!

BOSS 対"シャーロムSE"戦



シャーロムSE
HP3000

シャーロムSEの攻撃方法や弱点はシャーロムと同じだが、時間が経つと、足場のパネルが消えていくので長期戦は避けよう。消えるパネルはテネレッツァがいる位置から割り出されるので、余裕があれば、自分に有利な足場が残るよう、消えるパネルを誘導するのもいいだろう。シャーロムSEは物理攻撃に弱いが、接近戦に好都合なパネルが残るとは限らないので、魔法のレベルをある程度を上げておくことが大事だ。



⬅消えるパネルを避けたければ、魔法チャージ時も移動し続けているほうがい　。



⬆ビーム攻撃を受ける　ひ　　かえっ　時間のロス。そのあいだにパネルが消える気絶する。



⬇シャーロムの攻撃範囲は前方なので、魔法をチャージしたら、横か後ろから一気にて攻撃しよう

すべてのエンディングを見るための攻略方法を一挙公開!

ANGELIC CONCERT
エンジェリック・コンサート



タイトル	エンジェリック・コンサート		
発売元	サクセス	ジャンル	ミュージックアドベンチャー
発売日	発売中(3月13日)	価格	6800円(税別)
開発	サクセス	制作者	プロデューサー 本間志乃
ブロック数	8ブロック	システム対応	無し
その他	スペシャルBOX版同時発売 価格8,800円(税別)		

ヒロイン3人のエンディングを見るために必要な要素をすべて公開! ルートの説明から、好感度が上昇する選択肢の出現ステージまで、詳しく説明していこう。

攻略は王都までの道のりで決まる!!

王都フォルラータへのルートは大きく左、右、中央の3つに分かれており、それぞれヒロインの攻略ルートに対応している。各ヒロインのエンディングを見るためには、ルートを正しく進まなければならない。ステージ5をクリアー後、攻略したいヒロインに合わせてルートを選択。あとはまっすぐ突き進もう! ただし、ピアラルートの場合、ステージ8は左右どちらかへ進み、クリアー後に再び中央へ戻ることになる。

右 クリノンルート (ピンクのライン)

森を抜ける右の道はクリノン攻略で通過が必要なルートだ。洋館での幽霊騒動や、ラーマ村でのお祭りなど、突拍子もないイベントが多い。しかし、上の大地へ行くと、一転シリアスな展開に……。



⬆クリノンは洋館で、あやうく幽霊に身体を乗っ取られそうになる。

王都へ至る3つのルート



左 サフィルート (青のライン)

海沿いを通る左の道はサフィ攻略で通過が必要なルートだ。プエルトやプラージュなど、観光名所や名産を売りにしているにぎやかな町が多い。旅を楽しみたいサフィにはピッタリ……?



⬆サフィルート最大の難所と言えるのが、スコープルスの迷宮だ。



⬆おいしい食べ物に目がないサフィは、とくに食べるシーンが多い……。

中 ピアラルート (赤のライン)

王都への交通路として栄える中央の道は、ピアラ攻略で通過が必要なルートだ。上の大地へ行くための天空回廊が壊れていたり、魔導師ルシアが何度も邪魔してきたりと、トラブルが多い。



⬆氷の町・イエロでのイベントは、あらゆる意味でピアラの独壇場。

各ヒロインの攻略ルートを大紹介!!

ヒロイン攻略の条件は、第一に正しいルートを進んで行くこと。ヒロインの好感度を上げる選択肢は、そのヒロインに対応したルート上にしか出現しないからだ。つぎに注意するのは、好感度が上昇する選択肢を選ぶこと（ピアラを除く）。サフィとクリノンのエンディング条件にある"好感度7以上"は、それぞれのルート上で出現する、好感度が上昇する選択肢をすべて選ばないと達成できないようになっているぞ。

§全エンディング制覇 オススメ 順序§

① ノーマルエンディング
ゲームの雰囲気を把握したり、演奏に慣れたりするため、まずはふつうにクリアーしよう。ルートも選択肢も関係ないので、とても気楽だ。

② クリノンエンディング
ノーマルエンディングを見ると、クリノンのエンディング条件が満たされる。早速、クリノン攻略にチャレンジしてみよう！

③ ピアラエンディング
ピアラのストーリーは、クリノンを攻略したあとのほうがもっと楽しめる。ピアラがなぜヘンな行動ばかり取るのか、その理由がわかるのだ。

④ ノーマルエンディング＋
サフィ攻略のまえに、サフィのエンディング条件を満たしておこう。このとき、一度通ったルートでプレイすると、会話などがスキップできる。

⑤ サフィエンディング
いよいよメインディッシュ！　カウジーは長年抱いてきた、サフィと幼なじみ以上の関係になる夢を実現させることができるのか……!?

2種類のノーマルエンディング

ルートや好感度が上昇する選択肢に関係なく、ふつうにプレイしてクリアーするとノーマルエンディングが見られる。さらに、もう一度ふつうにクリアーするとノーマルエンディング＋に。ノーマルエンディング＋出現後は、ノーマルエンディングには戻らないぞ。



←ノーマルエンディングでは、プロの音楽家になった3人がユニットを組み、仲良く欧の旅を続ける様子が描かれている。カウジーにとって、いちばん幸せな形!?



➡ノーマルエンディングのあとに、ルシアが登場する1シーンが追加されたノーマルエンディング＋。カウジーとサフィの旅をずっと邪魔してきたルシアが、最後に意味深な言葉をつぶやいて終わる。

サフィ＝スィーニー Saphy Sweenie

エンディング出現条件
- ノーマルエンディング＋を見ている
- サフィの好感度が7以上
- 13th Stage"サフィ、結婚します"をクリアーしている



さすがにメインヒロインだけあって、サフィの攻略にはもっとも手間がかかる。サフィを攻略するにはノーマルエンディング＋を見ていることが絶対条件になるので、条件を満たしてからサフィの攻略に取りかかろう。あとは、左のルートを進みつつ、好感度が上昇する選択肢を選んでいけばいい。そこで気をつけたいのが選択肢の内容だ。一見、恋愛にまったく関係なさそうな選択肢で好感度が上がることが多い。何気なくプレイしていると見過ごしてしまいがちなので、十分注意しよう。

サフィエンディングへの道

ステージ	条件
1st Stage / ハーフェン チャリティー・コンサート	選択肢"俺は右の道を探すから、左の道を頼むよ"を選択
3rd Stage / ノーチェ 夜の町	選択肢"町の中でも散策してみよう"を選択
4th Stage / カルフール クリノン登場！	選択肢"丁度いいからサフィへのお土産にしとこう"を選択
6th Stage / ブエルト ローレライの歌	選択肢"ホエールウォッチングに行こう"を選択
7th Stage / プラージュ サメーランド・バケーション	選択肢"えっと……そうだったりして"を選択
10th Stage / ブータルティ 風邪にご用心	選択肢"やっぱりサフィのことが心配だから帰る"を選択
（12th Stage 終了後、サフィの好感度が6以上だと自動的に好感度＋1）	
13th Stage / 王都フォルツータ サフィ、結婚します	ステージクリアーでサフィエンディング確定



⬆財布をすられたカウジーは、サフィと2手に分かれて少年を追いかける。最初の選択肢から、サフィ攻略は始まっているのだ。



⬆サフィ攻略のクライマックス。ついに、カウジーは今回の旅で伝えようと心に決めていた、サフィへの想いを告白する……！

クリノン＝リヴァーレ

エンディング出現条件
- ●ノーマルエンディングを見ている
- ●クリノンの好感度が7以上
- ●12th Stage「王都フォルラータ」で選択肢「クリノン」を選択



サフィの最大のライバル・クリノンは、攻略方法もサフィとは対照的。クリノンの好感度を上げる選択肢は、想いをストレートに伝えるものばかりなのだ。右のルートを通りつつ、口説き落とすつもりで攻めていこう。

そんなクリノン攻略の山場はステージ10。1ステージ内に好感度が上昇する選択肢がふたつある特殊なステージなので要注意。さらに、好感度を最高にしていても、ステージ12でクリノンが好きだということを伝えないとクリノンエンディングにはならないので、気を抜かないように。



↑馬車にひかれそうになったクリノンを助けてカウジーはケガをする。この出来事が、ふたりの仲を大きく変えるキッカケになる。



↑ステージ12までにクリノンの好感度を最高にしておくと、クリノンとデートする展開になる。クリノンのドレス姿も拝めるぞ。

クリノンエンディングへの道

4th Stage **クリノン登場！**	選択肢"せっかくだから自分で食べよう"を選択
6th Stage **闇に響く歌声**	選択肢"どうせなら、クリノンの手料理が食べたい"を選択
7th Stage **神・ど根性クリノン**	選択肢"しょうがない、俺が呼ぶよ"を選択
クイズの果てに	選択肢"クリノンが気になる"を選択
9th Stage **歌姫の条件**	選択肢"クリノンを慰める"を選択
10th Stage **温泉の町にて**	選択肢"雨も止んだし、町の散策でもしてくるよ"を選択 選択肢"クリノンを助けるために飛び出す！"を選択
12th Stage / 王都フォルラータ **王都フォルラータ**	選択肢"クリノン"を選択するとクリノンエンディング確定

ピアラ＝セティス
Piarra Thetis

エンディング出現条件
- ●10th Stage"ピアラとデートと怒涛のテスト"をクリアーしている



ふだんは笑顔がステキなお姉さんだが、じつはクリノンすら恐れる厳しい家庭教師という一面も持つ、最強のメイド・ピアラ。ピアラを攻略する際に注意しておきたいことは、ただひとつ。正しい選択肢を選んでピアラに出会うことだ。出会う方法はステージ6の冒頭で、「じゃあ、あそこの喫茶店で少しだけ……」という選択肢を選べばいい。出会ってしまえば、あとは簡単。ピアラ攻略に好感度は関係ないので、中央のルートを進んでいけば、ピアラのエンディングを見ることができる。



↑強烈なキャラクターを持つピアラ。登場シーンも、町に突然出現したシロクマにかかと落としを食らわすという豪快さ。



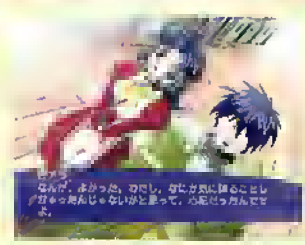
↑恐れるものは何もないという感じのピアラだったが、じつはフワフワしたかわいいものが苦手だということが判明する。

ピアラエンディングへの道

6th Stage / イエロ **一撃必殺のメイドさん**	選択肢"じゃあ、あそこの喫茶店で少しだけ……"を選択
7th Stage / ツヴァイドルグ **キャンディマーチ**	"一撃必殺のメイドさん"をクリアーしていると発生
9th Stage **コンクールはお任せ**	ピアラに出会っていると、ピアラが登場するシナリオになる
10th Stage / サントル **ピアラとデートと怒涛のテスト**	ステージクリアーでピアラエンディング確定

ピアラの本心とは!?

ステージ7でピアラから愛の告白をされたり、ステージ10ではピアラからデートに誘われたりと、内心ドキドキのカウジー。だが、とてもデートとは思えない行動ばかりするピアラに困惑は募る。じつは、ピアラの狙いは別のところにあったみたい……。

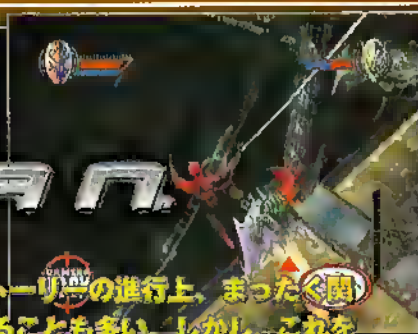


↑ピアラとのデートはうれしいが、サフィのことを考えると心中複雑なカウジー。

ゲームを隅々まで遊びつくすために！

SPIDER-MAN

タイトル	スパイダーマン		
発売元	カプコン	ジャンル	アクション
発売日	発売中（2月13日）	価格	6800円（税別）
開発		制作者	
ブロック数	7ブロック以上	システム対応	
その他			



ゴールドスパイダーはストーリーの進行上、まったく関係ない場所に隠されていることも多い。しかし、これを読めばコンプリートへの道が近づくこと間違いなし！

残されたコンボの入手場所や、おまけ要素を一挙公開!!

敵企業に潜入するステージや、一斉攻撃を受けながら脱出するステージなど高難度を誇る終盤だけに、ゴールドスパイダーの捜索までは進んでいないのではないだろうか？　ここではそんなプレイヤーのために、残る5つのコンボ入手場所を解説。さらに敵のグラフィックを変化させたり、グリーンゴブリンを操り、シューティング感覚でプレイできるシークレットストアなども一挙に掲載したぞ！

ゲーム終盤のゴールドスパイダーも、もれなくゲット！

前号に引き続き、残りのゴールドスパイダーの位置を公開！　今号で紹介する"ADVANCED IMPACT WEB "は敵への着弾と同時に炸裂し、広範囲を攻撃する強力な技。しかし、これは新規ゲーム開始時に操作設定を"ADVANCED"で選択しないと使用不可能なので気をつけよう。

STAGE 19. BREAKING AND ENTERING

SKILL NAME: HIGH STOMP
SKILL COMMAND: B, X, A

潜入を開始して、道なりに進むとコンピュータールームにたどりつく。その部屋の中央の壁際でゲット。



STAGE 20. CHEMICAL CHAOS

SKILL NAME: PALM
SKILL COMMAND: X, B, A

ふたつ目のフロア奥の、'A'と'B'のスイッチを解除しないと開かない扉付近の天井で入手可能だ。



SKILL NAME: HEAD HAMMER
SKILL COMMAND: X, A, X

終盤に、研究員からキーを奪わないと扉が開かない部屋がある。そこの斜め向かいの小部屋に隠されている。



STAGE 22. ESCAPE FROM OSCORP

SKILL NAME: HAYMAKER
SKILL COMMAND: B, A, X

スタートの部屋を出ると小さな階段が見え、その上で入手可能。スタートの部屋を出れば目視できるぞ。



※STAGE 17 THE MIGHTY HUNTERでも入手可能

SKILL NAME: ADVANCED IMPACT WEB
SKILL COMMAND: ADVANCEDのみ使用可能　L + Y（溜め）

スタートの部屋から出て左へ曲がり、道なりに進んでいく。そしてL字の廊下を突き当たった部屋にあるセキュリティー解除スイッチを押す。これで来た道を戻る途中の左手にあるコンピュータールームのセキュリティーが解除されるので、上の写真でオレンジに光っている扉の前までいく。その扉から地面を伝って流れている光の先に設置されたスイッチを押すと、その扉に入れるようになり、なかの会議室で発見できる。

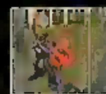




※STAGE 6　CHASE THROUGH THE SEWERでも入手可能

コードを入力すると出現する隠し要素

ここに掲載したコードを複数入力すれば、ウェブ無限使用＋全コンボ使用可能、なんてこともできるぞ。



敵キャラの頭部が大きくなる
JOELSPEANUTS



主観視点でプレイ
UNDERTHEMASK



トレーニングにボーリング出現
HEADEXPLODY

攻撃ヒット時に視覚効果がつく
DODGETHIS

ウェブ無限使用
ORGANICWEBBING

全コンボ使用可能
KOALA

全ステージ選択可能
IMIARMAS

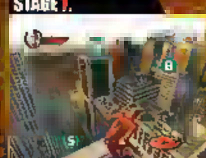
全コンボ使用可能、全ステージ選択可能、及びギャラリー内でヴァルチャーとショッカーのムービーが閲覧可能
ARACHNIO

ボーナスポイント獲得条件の"Secret (s) Found"とは？

ボーナスポイント獲得条件で、何をすべきかわかりにくい"Secret (s) Found"。これは、基本的にコンボを入手すれば獲得できるのだが、STAGE1,2,19に限っては条件が特殊。どうすればボーナスポイントを獲得できるのかを案内するぞ。

10,000ポイント以上獲得でトレーニングにボーリングが出現
20,000ポイント以上獲得でヴァルチャーのムービーが閲覧可能に
30,000ポイント以上獲得でショッカーのムービーが閲覧可能に
50,000ポイント以上獲得でウェブの使用が無制限に

STAGE 1.



スタート地点Ⓢの左手にあるビルⒶで襲われている女性を助けると、バッグを探すイベントが起こる。すぐ近くのビルⒷに落ちているバッグを回収し、女性に渡せばオーケー。

STAGE 2.



ひとつ目の大部屋とつぎの大部屋をつなぐL字の廊下がある。その中間付近に木箱が積まれている。この木箱と天井のあいだの隙間に入り、奥の隠し部屋に侵入するとポイント獲得だ。

STAGE 19.



スタートの通気口を抜けて廊下を進むと、カメラが設置された部屋に出る。そこに6基のエレベーターがあり、それぞれXボタンで扉が開く。左奥のエレベーターの中に入ると条件達成。

特定条件を満たすと出現する隠し要素

難易度EASY以上でクリアー	"ピーター・パーカー"が"レスリングスタイル"のモデルにチェンジしてプレイ可能
難易度NORMAL以上でクリアー	"アレックス・ロス"がデザインしたスパイダーマンで遊べる
難易度HERO以上でクリアー	"グリーンゴブリン"モデルでプレイ可能に

式神の城 EVOLUTION

ファミ通Xbox杯 スコアトライアル 結果発表!

『式神の城』シリーズのゲーム性はプレイヤーのシューティング魂を熱く燃えさせる。Evo.MODEで開催されたスコアトライアルの結果をいまここに発表しよう。

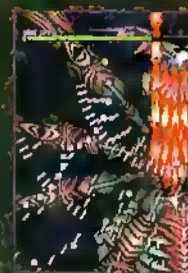
タイトル	シキガミノシロ エヴォリューション		
発売元	メディアクエスト	ジャンル	シューティング
発売日	発売中(2002年12月19日)	価格	5800円(税別)
開発	アルファ・システム	制作者	
ブロック数	438ブロック以上	システム対応	1～2人:同
その他	ファイティングスティックEX同梱版、特典データCD-ROMの中身が違う通常版の2バージョンあり。ゲーム内容は同じ。		

全キャラの合計点で争われたスコトラ! 結果はいかに!?

『式神の城』シリーズの総集編ともいうべき本作では、Evo.MODEがスコアトライアルの対象となった。しかも全6キャラの総合で競うというルールは、プレイヤーにとっては非常に過酷である。どのキャラクターも使いこなせる技量がないと上位進出は難しい。Evo.MODEはSTAGE5-1の水晶で稼ぐことができず、全般的にタイムが少なくなっている。それだけにち密な攻略が必要とされるのだ。そんななか、上位進出者は160億を超えるスコアをたたき出してきた。彼らの探究心と熱意には、本当に驚かされる結果となった。正直、記事担当でもここまでのスコアはまだ出せていない……。



←STAGE5-1ボスの少女は、系の水晶で稼ぐことはできない。ノーマルモードと違って、むしろこのボスをいかにして早く倒すかがポイントになる。



←タイムぎりぎりで進んでいくと、STAGE5-2でタイムがゼロになって鬼が出やすい。とくに玖珂や日向は、攻撃力が低いので時間的に厳しいようだ。

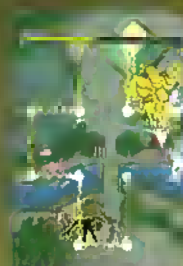
1位 Meijinさん 16,924,747,160点

玖珂光太郎	3,254,457,450点	ふみこ・O・V	1,921,967,510点
結城小夜	3,272,696,270点	金大正	3,113,377,840点
日向玄乃丈	2,652,732,920点	???	2,709,515,170点

栄えある栄冠を獲得したのはMeijinさんである。6キャラ中、3キャラで1位を獲得しており、ほかのキャラクターも安定した高得点をマークし総合点でトップとなった。なかでも得意とする結城小夜の得点が高く、最終的にはこの高得点がものをいった。ボスはもちろん、通常面でも稼ぎと早回しが工夫されており、稼ぎ場所へいかにタイムを残せるかという技術でほかのプレイヤーを上回っていた感がある。本人のコメントによると「まだ全体で理論値より20億以上落ちている」とのこと。その理論値の高さは驚くべきものだ。



←基本の稼ぎポイントはSTAGE2-3ボスの醜藤島だ。どのキャラクターでも、ここでタイムぎりぎりまで稼ぐ。式神をうまく使ってコインを大量に取っていこう。



←もうひとつの稼ぎ場所がSTAGE3-3ボスの悪浩志。EVO.MODEでは影が多く出現するので、ここでかなり稼げるのだ。醜藤島よりちょっと難しいポイント。

2位 STOCK/AITKEN/WATERMANさん 16,[illegible]42,510点

惜しくも僅差で2位となったのがSTOCK/AITKEN/WATERMANさんだ。6キャラ中2キャラで1位を獲得。その日向と???のスコアが頭ひとつ抜けていた。

3位 JSBTさん 15,399,513,190点

3位のJSTBさんは、「スコアを伸ばしやすいキャラを優先して取り組んだ」とのこと。レベルは高かったが、苦手な???のスコアが足を引っ張ったのが残念。

4位 F-NMM-N.S 12,834,390,920点

「得意キャラはふみこ」だというF-NMM-N.Sさん。上位3人には及ばなかったものの、全キャラクターを研究して稼ぎきったことがこの順位につながった。

5位	izuさん	9,005,402,660点
6位	KISARAさん	8,227,793,270点
7位	龍川永城さん	7,829,886,000点
8位	DMJ・AZUさん	7,489,929,620点
9位	SOSさん	6,994,691,610点

キリ番賞

キリ番賞は、10位、20位……と、ランキング上ちょうどいい数字の順位の人に贈られる賞だ。プレイヤーみんなにチャンスのある賞だね。10位は6,250,406,210点でアトノフさんが獲得。ほか9名は賞品が届いてからのお楽しみ。

また、『式神の城』公式サイト(http://www.alfasystem.net/game/shiki/)でも、賞品を含め各賞について発表しているので、そちらも参照してほしい。

ファンクラ・ファンクラ!

サンチャWIRED ……DAY06

http://www.genki.co.jp/games/phantomcrash/

「PC」ファンの、「PC」ファンによる、「PC」ファンのための公認&放置ファンページ！

ファントムクラッシュ

祝"Xbox Game Award 2002" 最優秀作品賞5位入賞記念(でもページ数は一緒)! 今月もスタッフからのメッセージをお届け！

Xbox Game Award2002 最優秀作品賞5位に対して

ファントムクラッシュ　プロデューサー　太田　賢二

Xboxのオリジナルタイトルとしていちばん高い評価をもらったことに関しては、とてもうれしく思います。スタッフ一同を代表してお礼を申し上げます。

大作ばかりの中で5番目の評価をいただけたこともある意味驚いています。『ファントムクラッシュ』を支持してくれるワイヤヘッズたちの熱い思いを感じずにはおれません。記録よりも記憶に残るゲームとして評価されたことで，今後もより多くの人をワイヤヘッズとしてランブリングの虜にしていきたいと思います。

ファントムクラッシュと企画開発

ファントムクラッシュ　企画開発　澤田 典宏

■ファミ通Xboxと僕

「今回は小説でもコラムでもいいですから……」と担当さんに言われたので，先月号のXbox Game Award 2002で5位に入れていただいた御礼でも書こうと思っていたところ，太田さんにネタを持っていかれてしまいました。発売日にファミ通Xboxを購入して，Xbox Game Award 2002のことを教えてあげたのは僕なのに（苦笑）。そこで今回は，ここ数ヵ月漠然と考えていたことを，思いつくままに書き連ねてみます。

■Lv.99武器と僕

荒削りな箇所が多々ある武器改造システムなのですが，その中でもいちばん悩める部分。僕は，膨大な改造費を必要とする武器改造システムの"特別なおまけ"として考えていたのですが，現実は一瞬で情報が拡がり"Lv.99 安定説"を生んでしまいました。そう言った意味では，次作では別の隠し方を考えなくちゃなぁ……と思っています（笑）。僕個人はそういった"おまけ要素"が好きなので，なくすことはないでしょう。

もちろん，ネットワークプレイや，対戦プレイのことを考えると，重量制限や弾数の極端な抑制，もしくはルールとしての規制などを考える必要もあります。ただ"何でもあり"，"生き残れば勝ち"という言葉が重要なキーワードになっている『ファントムクラッシュ』ですので，ただ"規制すればよい"とも思っていません。そうなると結論は武器のバランス取りということになるワケで，この問題は次作でもまだまだ僕の頭を悩ませてくれそうです。

■ステージと僕

『ファントムクラッシュ』は『新宿』という身も蓋もない開発コードネームが示すように，当初は"新宿をモデルにした複数のステージ（マップ）で戦闘をする'ゲームでした。その後，さまざまな紆余曲折があり，最終的に現在の3ステージに落ち着いたワケですが，ファンの方の要望でも明らかなように"絶対数が不足している"のは確かです。とりあえず，次作では都市以外の自然地形も増やし，ステージ数とバリエーションを増やしたいと考えています。ジャングル戦も魅力的だし，激しい高低差のあるステージも欲しいですし……。とにかく，次作の舞台は"新宿"という一地域に留まらないのではないでしょうか。

■ユーザーインターフェイスと僕

Bボタンを押したら，まえの画面に戻ってほしいのに。こうなってしまったのはいろいろな事情があるのですが，答えは簡単です。次作では確実にというか，"絶対に改善する"箇所です。同時にプレイヤーが街で生活している雰囲気は，いまよりももっと高めたいと思います。

だからといって，"3Dのキャラクターを操作して街を移動し，街の人と会話する"RPGのようなインターフェイスにするつもりもありません。その作業にかかる時間は，新しいステージを追加したり，購入できるロボットの数や武器を増やす作業に費やすべきだと思うんですよ。やっぱり"ロボットゲーム"ですからね，『ファントムクラッシュ』は。

■積層型脳素子と僕

動物をモデルにした機体制御システム（脳素子）をスクービーに搭載するというアイデアは，ユキとクドリャフカの物語を考えているときに生まれたアイデアでした。ですから，最初の仕様では"プレイヤーの脳素子は戦闘で経験値を稼いで，少しずつ成長する"，"成長の度合に応じて，話しかたが幼児語から大人の言葉に変化する"，"ゲーム内で時間が経過すると老化する"という形になっていたんです。会話システムも，プレイヤーが脳素子の会話に対して"突っ込みを返す"システムを考えていたのですが，時間的な都合で断念せざるを得ませんでした。

ファンの方からの要望に"脳素子は経験値で成長する"というのがありました。僕も，次作こそは"膨大なセリフ作成との戦い"に勝利したいと思っています。やはり，部品ではなくパートナーとしての脳素子であってほしいですから。

余談ですが，一昨年の東京ゲームショウで配布したクリアファイルには，"少年は犬を愛するものさ"というキャッチコピーがついていました。しかし，当時はゲームの雰囲気をユーザーの方々にうまく伝えられなかったこともあり「なんでロボットゲームなのに犬なの？」とよく聞かれました。

■ストーリーと僕

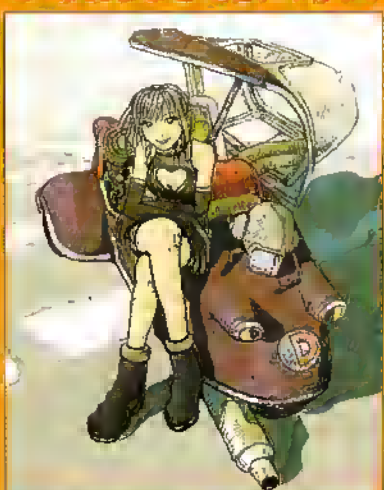
社内で，よく言われたのは「オープニング（ペッパーとの会話）が長すぎる」でした。あまりにも言われるので「ようこそシンジュクへ。Let's ランブリング♪」で終わる，とてつもなく短いバージョンにしていたこともあります。ご存じのように，最後は"長いバージョンに戻してしまった"ワケですが（苦笑）。次作は「ここから話は長いけど，心の準備はできてる？」とペッパーに言わせたうえでYes／Noの選択式にするとか，金襴豪華なムービーで……お見せできるといいですね。

そのまえに，早く次作のプロットを書かなくちゃいけないんですけど。

※　※　※

さて，かような結びの原稿を頂いた担当は「キター！」と舞い上がってしまったわけですが！　そこで澤田氏に緊急で確認したところ，お返事メールが帰ってきました。「座談会でお話ししたときよりも，状況は確実に前進しています。僕の作業が個人レベルから商業レベルになりつつある……といいのですが（笑）」ですと！　以下欄外へ続く！

"PC2036"に，ペッパー堂々の参戦(ゲイムイン)！



←好評の『ファントムクラッシュ2036』，今月も小島氏描き下ろしイラストが到着！　第三弾は，なんと（失礼）ペッパーさんだ！　ゲームから5年後の世界だけど，年齢は例によって考えちゃだめだ！　ところで，腰掛けているのは某陽気な技師と呼ばれた男でお馴染みのメッサーシュミット似マシン。日常の足代わりなんでしょうか。



↑「PC2031」ことゲーム版のペッパーさん。「PC」のオープニングで強烈な個性を見せつけてくれた姉御だ。

●ワイアヘッズ通信

前号で，次回作への要望をまとめてお送りしましたが，今月はもう少しだけ現実的（？）な意見が届きましたので，ご紹介しましょう。

●カスタマイズ形の作品で何がイヤかというと，他プレイヤーと色・形がダブることです。そこで，ステッカーの作成機能と，カラーリングパターンのRGB値入力型編集機能を追加するための，パッチを収録したファンディスクというのはどうでしょうか？　Xboxはハードディスク完備ですし，上記の追加プログラムに加え，新たなランブリングエリアデータやイベントデータなども収録していただければ……と思うのですが。　兵庫放置区域　けんごっつ

追加要素のアペンド方式はアリかも。曲も追加できそうな。どうでしょう，元気さま？



↑前号で告知した『PC2036』オリジナルジャケの見本が上がりました！　今月のペッパー版も制作予定なので，欲しい方は下記あて先まで！

お便り大募集

〒154-8528 (株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「サンチャWIRED」係

ワイアヘッズ諸君のおたより募集中！「PC2036」で描いてほしいキャラや，次回作の要望も引き続き募集中！ ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号の明記を忘れずに！

from 担当&ライター　担当「そんなわけで澤田氏のお話の続きです」ライター「つまりこれって，うっすらながらも光明が見えてきた，と思っていいんですかね？」担当「ううむ，具体的な形にはなっていないものの，'まだまだ困難'という段階から'まだ困難'程度には前進，ということかな」ライター「とりあえずめでたい！　とはいえ，予断を許さない状況ですね」担当「断言はできんが，'太田と小島と僕が関わるロボットゲームの企画が少しずつ前進している'ことだけは言えるって」ライター「これまた微妙な……」担当「だな。では最後に景気よく，澤田さんのコメントを引用するぞ。'会社がやると言えばやるし，やれないと言うなら何とかしてやってやろうと考えるしかないです（苦笑）'」ライター「苦笑，が気になりますが，とにかく，盛り上げましょう！」担当「あの熱い夏よもう一度！　というわけで諦めるもんか！」

ファーストがやらねばならぬこと サードが応援できること

特別対談

林 真佐人 MicroSoft × 神 直利 FROM SOFTWARE



好評にお応えして特別対談を今号でも掲載。マイクロソフト（以下MS）でサードパーティーとの連携を統括している林氏とXboxのハード性能を活かしたソフトをリリースしているフロム・ソフトウェア社長、神氏の対談をお届けしよう。Xbox立ち上げ時からXbox Liveの話まで、さまざまな話題で語っていただいた。

Xboxならではのタイトル それが両者の共通見解

——フロムさんの参入発表当時はPS2があって、GCやXboxがこれから出てくる時期でしたね。

神　PS2ってやはり大きな市場だし、そこでゲームを開発して売っていくというのはもちろん欠かせないことです。でも、ほかのハードが出てくると開発者として新しいハードで開発してみたい、という欲求は当然出てきます。そのハードでなければできないこともあるわけですから。だからプレイヤーにもいろんなハードで、そのハードならではのゲームを遊んでほしいと思ったんですよ。

もちろん新しいハードを応援したいという気持ちもありました。PSだって最初はそうでしたし、応援したいと思ったからこそ、参入してソフトを開発してきたわけです。

林　いちばん最初に神さんにお会いしたとき言ったのは、『アーマード・コア』じゃないものをお願いしたいということでしたね。やはりXboxならではものが欲しかったから。

神　もともと『アーマード・コア』を出すつもりはぜんぜんなかったんですよ。うちは移植はやりませんから。そのハードに適したゲームでなければ意味がないですしね。

——でも新しいハードを立ち上げるにあたって、人気シリーズが欲しかったということは？

林　タイトルはもちろん欲しかったです。でもそれ以上にフロムさんの技術力をXboxで発揮してほしかった。PSが新しくなるたびに『アーマード・コア』をどんどんパワーアップさせていったように、Xboxでも違ったソフトでそれを見せてほしかったという気持ちが強かったですね。

神　Xboxのソフトを他ハードに移植してほしいという要望は、たくさんあります。でも僕らは移植はしない。なぜなら僕らの力だけで出せたとは思ってませんから。プラットフォームホルダーの協力やユーザーのあと押しがあったからこそ、できあがったものなんですよ。売れそうだからってほかに持っていくということは、うちに限ってはありえません。

林　僕らが欲しかったのは『アーマード・コア』よりすごいソフトだったから。『蒼』では、いろいろな面でそれが実現できたと思っていますし、今後それをさらに強く感じさせてもらえるソフトを出していただきたいと思っています。

ユーザーへのアピール さまざまな模索

——神さんのMSに対する印象は？

神　まだ正直見えてない部分もあります。ちょっと優等生というか泥臭くない印象があるような気がしますね。ユーザーに対してもっとXboxを泥臭くてでもアピールしてほしいかなと。僕ら開発から見るとXboxのよさっていうのは十分わかっているけど、そういう部分がうまく伝わってないような気がします。ダイレクトに泥臭くかな。もっと情に訴えるというか、それはユーザーはもちろん流通に関しても。土下座してでもというか、そういう部分がPSの黎明期にはあったように思うんですよ。

林　いろいろなシステムがありますけど、ソニーさんのいい部分を参考にさせてもらった部分もあります。

神　でもそれって成功したあとのシステムで、最初はそんなにきれいなシステムでもなかったんですよ。やっぱり足で稼いでいた。それ以後の成功したシステムを参考にしても違ってきちゃうから。チャレンジャーとしての泥臭さを、すべての面でアピールしてほしいですね。

林　いつもお話していて、神さんから学ぶべき部分は本当にたくさんありました。だからこそ昨年末からは、いままで以上に営業はお店をまわり、まさにおっしゃるような足で稼ぐ営業を実践しております。

マーケティングについても、DVD再生キットをつけて、XboxでもDVDがより美しく見られるんだぞ、ということをアピールしたり、ユーザーと直で触れ合えるイベントをお店とタイアップして全国各地で展開したりと、つねに試行錯誤しながらも取り組んでいます。今後はさらにXbox Liveを使って、さまざまなアプローチをユーザーにしていきたいと思っています。

神　Liveも、おもしろさが伝わり切れてない点が残念で。ボイスチャットという新しいコミュニケーションってすごいことだし、それによって広がる世界がある。麻雀なんてこれまでのとはまったく違ってきているし。

——Liveといえば、『サウザンドランド』も発売されましたね。

林　今回MSで主催するチャンピオンシップに対応させるために、土壇場でそれ用のモードを作っていただいて発売が遅れてしまったんですけど。けっこう無理なお願いをしてしまったなって、あの時期に（笑）。

神　開発もすごい乗り気で（笑）。そこまでやらなくてもいいってレベルに仕上げてましたから。大会用のチューンには時間をかけました。

林　『サウザンドランド』はオフラインでもLiveでも十分楽しめるゲームなんですよ。でもLiveで対戦を楽しむところにさらに付加価値をつけたかった。だからこそチャンピオンシップを開いて、モードも足してい



MSは優等生という印象 もっと泥臭くてでもアピールを

神 直利 Naotoshi Jin

フロム・ソフトウェア代表取締役社長。最近は「あまり開発に口を出さないようにしている」とは言いつつも、開発中のソフトが気になり、延々プレイすることもしばしばだという。

FROM SOFTWARE Xbox Games

この1年強で3本のタイトルをリリースしてきたフロム・ソフトウェアだが、そのどれもがハードの性能を活かしたものとなっている。描画能力の高さ、ハードディスクの存在、そしてXbox Liveへの対応と、「移植を考えていない」からこそできたものばかりだ。ハードに特化したゲーム作りというフロム流が見て取れる。

叢 -MURAKUMO-　2002年7月25日発売



Xboxの高い描画性能とハードディスクを活かし、広大なマップは、シューティングの次世代を感じさせた。

O・TO・GI ～御伽～　2002年12月12日発売



壊したものが残るというのはハードディスクの恩恵。アクションゲームとしても高い評価を得ている。

サウザンドランド　2003年3月20日発売



Xbox Liveに対応。3月27日からチャンピオンシップが開催されている。オフラインだけでもおもしろい。

ただいたんです。

――『サウザンドランド』はもともと『ガイアブレード』から分かれてきたものですが、そのラインは？

神　もちろん動いていますよ。でもちょっと洋ゲーっぽくなってきているかな。Xbox全体のラインナップを考えると、北米のゲームはMSさんがローカライズを積極的にやるでしょうし、その中でうちが洋ゲーっぽいゲームを出すというのはどうなんだろうと思っているところです。今後、そういったゲームを出すべきときもあるでしょうけど、いまはやはり日本のユーザー向けのゲームが必要だと考えています。

マルチでもオンリー Xbox Liveの可能性

――フロムさんはどんどんやっていこう！ という風に思えるんですが。

神　目先のことだけでなく、ゲーム業界全体を大きく見たいですね。どうしたらゲーム業界が盛り上がるのかを、みんなで考えなくちゃいけない。そういう視点が必要ですよ。Xboxが日本で厳しい状況だからやらない、ではなく。僕らは慈善事業でゲームを作っているわけではないから、食べていける範囲でしかできないけど、その中でXboxに対しては開発を続けていきますよ。

最近は、みんながみんな狭い視点でしか見てないような気がする。いろんなハードがある中で、ほかがどうだからこうしなくちゃ、なんて考えずにいいところを伸ばしていけばいいと思いますよ。

――MSは昨年の秋から大人のエンターテイメントを目指しつつも、どちらかと言うとコアなファンが多い。ならそこに向けて作っていこうと？

神　すごいのを作っていこうよ！ という感じですよね。どんどんいろんなことをやっていきたいです。

林　他を寄せ付けないすごいソフトって大切だと思います。でもいまはLive対応のソフトを数多く作っていただきたいと思っています。単なる麻雀だってゲームが変わってしまうほどの要素なわけです。たとえマルチで展開するようなソフトがあったとしても、XboxはLiveに簡単につなげられますから、サポート次第ではぜんぜん違ったゲームになる可能性も秘めてるわけです。Only oneというのも大事ながら、そうでないソフトに付加価値をつけられるようなサポートもしていきたいですね。

――フロムさんは今年、どういうラインナップになるんでしょうか？

神　林さん次第ですよ（笑）。いちばん考えていきたいのは日本のことです。MSさんが日本をどうしていきたいのかが重要なポイントですね。

林　Liveは大きな要素です。それと同時に、日本でXboxを普及させていくのにいちばん重要なのはファーストはもちろんですが、日本のサードパーティーのソフトです。海外のサードパーティーが日本を理解していないとは思いませんし、海外のソフトについても、すばらしいものがたくさんあるので、今後はどんどんラインナップを増やしていきたいとは思っております。ですが、やはり国内のユーザーのあいだには日本のクリエーターが作った日本発のソフトを求める声も大きいです。

そんな中でフロムさんの技術力、企画力はすばらしいものがあるだけに、これまでの3本では終わらない、いいものを期待しています。

神　Liveはひとつの要素として重要なものと捉えつつも、最初に考えるのはユーザーに楽しんでもらうということですから最優先ではない。それがおもしろいということなら、もちろんやるけど絶対必要条件だとは思ってないですね。

林　僕らが考えているのはLiveに接続して10点満点のおもしろさになるものでなく、つなげると12点のおもしろさになるものです。それをフロムさんには期待しています。

神　そうは言いつつLive専用タイトルも作りたいんですよね（笑）。Liveでのおもしろさを追求したい。

林　サポートは任せてください。がんばりますよ！

『アーマード・コア』以外をXboxで作ってもらいたかった

林 真佐人 Masato Hayashi

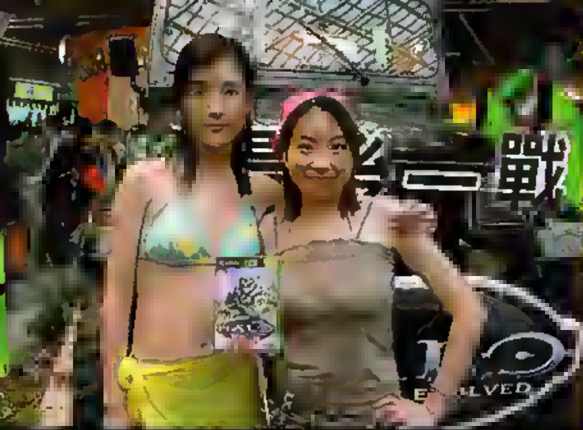


マイクロソフトXbox事業部パートナーリレーション本部本部長兼執行役員。MSとサードパーティーをつなぐ橋渡しに尽力する。Xboxの今後のソフト戦略を担うキーパーソンのひとり。



対談を終えて

神氏の厳しい言葉が多い対談だったという印象がすなおな印象だ。とはいえ、それは複数のハードメーカーにソフトをリリースしているフロム・ソフトウェアだけに、業界全体を広く見渡したうえでの愛ある厳しさである。もちろんMS林氏もそれを受け止めるだけはなく、つぎなる一手をつねに考え、実施しているのは対談のとおりだ。お互いがお互いを信頼しているからこそ、さまざまな意見を言い合える。それでいて決して馴れ合わない両者に、Xboxの明るい未来を感じさせられた対談であった。



↑台北ゲームショウにいた『DOAX』ギャル。『HALO』のジープを前にバチリ！

特別企画

台湾XBOX紀行

台北ゲームショウに見る最新家庭用ゲーム事情

2月21日～24日のあいだ、台湾にて開催された"台北ゲームショウ"。昨年11月29日にXboxが正式にリリースされたばかりということもあり、ショウは華やかな雰囲気に包まれていた。そんな、活気あふれる台湾ゲーム事情に迫る。

PART 1 台北ゲームショウ2003 そして、家庭用ゲームの時代が幕を開ける!?

2月21日――。取材班は台湾の地に降り立った。目的はひとつ、当地にて開催される"台北ゲームショウ"を取材すること。東京→台北の温度差25度(!)もなんのその、一路会場である台北世貿中心に向かった取材班だが、会場内の熱気は台北市内よりもはるかに凄かった!!

さて、台北ゲームショウというと、日本の東京ゲームショウと近いものを連想する方もいるかもしれないが、こちらのほうがよりユーザー寄り。物販なども行われており、アメリカE3とは対極の、ユーザーのためのイベントといってもいいだろう。

また、"ゲームショウ"とはいいながら、PC関連の周辺機器なども多く出展されているのが特徴。台湾はPCソフトが主流なので、家庭用の出展も全体の2割程度にとどまっている。

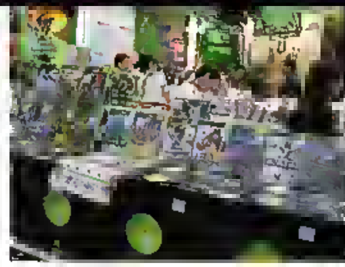
そんな中、いちばんの注目を集めていたのはXbox。台北ゲームショウに初登場となるマイクロソフトは、Xboxのために大きなブースで出展。『HALO』や『Project Gotham』など、話題作に触れることができたのだ。ことに、『DOA Xterme Beach Volleyball』の美しい映像には、台湾っ子も感動の面持ちだった。

さらに、Xbox関連では、『エクスチェイサー』の開発元として知られるXPECブースや、台湾に開発オフィスを持つインターレックス（パンサーソフトウェア）などが出展。とくにXPECブースでは、複数のXboxタイトルがお目見えしていたぞ。

4日間にわたって開催された台北ゲームショウだが、とにかく凄かったのは来場者の数。そのあまりの人の波に、取材班は台湾のゲームに対する熱意を実感したのだった。



↑とにかくモノを投げ与えるという趣向が多い台湾のイベント。恐ろしい熱気だ！



↑物販も一大要素の台北ゲームショウ。マイクロソフトもXboxのソフトを販売した。



→押すな押すなの大盛況。本当に数年まえの日本を見ているみたいだった……。

INTERVIEW#1 マイクロソフト

年内にスタートするXbox Liveは期待大

台湾に正式上陸したXbox。家庭用ゲーム機が広がり始めたばかりのこの地にあって、マイクロソフトはどのような戦略を取るのか？　ここでは、周文英氏に聞いてみよう。

「昨年11月に発売されたXboxですが、おかげさまで順調に売上を伸ばしております。旧正月向けに、本体+『DEAD OR ALIVE 3』の同梱パックを用意したのですが、現在1万台以上の売上を記録しています。



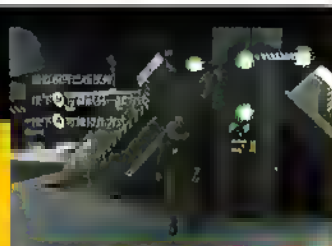
↑台湾マイクロソフトでXboxを取り仕切る周文英氏。

アジアだけですでに、85万台のXboxを販売していますよ。

ソフトは現状30タイトルがリリースしていまして、いちばん勢いのあるのは日本から1週間遅れで発売された『DOAX』です。発売日当日は売り切れ店が続出しました。北京語にローカライズした『HALO』も好評です。『HALO』に関しては、ローカライズだけで半年かけているのですが、もともとストーリー性が強いということもあり、あえて完全北京語化に踏み切りました。音声部分は、発音のアクセントを若者ふうにしたりして、世界観に沿うように工夫しています。ローカライズは、必ずしも中国語にしたからといって売れるというものでもないので、タイトルの性質を見きわめて、慎重かつ積極的に行っていきたいですね。年内には100タイトルのリリースを予定しています。

Xbox Liveには大いに期待しています。この場で初めて発表させていただくのですが、台湾でのXbox Liveは年内にはスタートさせる予定です。ロンチタイトルなどはこれから調整していきます。

多くの台湾にあるメーカーがXboxには興味を持ってくれているので、今後は"台湾発"のXboxタイトルが続々登場すると思いますよ。



↑北京語に翻訳された『HALO』。細やかな心配りが着実にファンを増やす。

TOPIC ローカライズの現実

現状、台湾で発売されているゲームで、完全北京語化されているのは『HALO』と『METAL DUNGEON』のみ。コスト面などの問題から、まだまだハードルが高いようだ。とはいえ、北京語化したほうが、より販売本数が伸びやすいのは間違いないところ。今後は物語性の強いRPGなどを中心に、徐々にローカライズは進んでいくものと思われる。



↑輸入品が多いので、親しみを感じてもらうため、最低限パッケージ表記は北京語に。

台湾こぼれ話・その1 日本やアメリカでいちばんゲームが売れるのはクリスマスシーズンだが、台湾でもっとも市場が賑やかになるのは1月下旬からの旧正月。1年の20パーセントをこの期間に売り上げるのだ。旧正月のひと月だけでPS2は3万台を、Xboxは1万台を販売した。

PART 2 台湾のゲームショップは日本に負けない品揃え＆規模の店がいっぱい

台北ゲームショウの喧騒を脱出した取材班は、今度は台湾のゲームショップへ。まず向かったのは、"台湾の秋葉原"と呼ばれている光華商場。ゲームソフトやDVD、書籍などが雑居しているこの建物は、一歩足を踏み入れるや、とにかく人の渦。流れに身を任せるしかない、という有様だった。建物の中に複数あるゲームショップは，規模は小さいながらも品揃えが豊富。もちろんXboxもしっかり取り扱っていた。

その後，取材班は台北駅の地下街にあるゲームショップへ。台湾版はもちろん，北米や日本の並行輸入品も取り揃えられたラインナップは，下手をすると日本のそれをしのぐほどの充実ぶり。ある意味，世界中のソフトが手軽に入手できる台湾は，ゲームファンのパラダイスかも（並行輸入品はそれなりに割高）。そして，特筆すべきは店頭の試遊台に集まるファンの熱心さ。ギャラリーたちのゲーム画面を食い入るように見るさまは，10年まえくらいの日本に見られた光景。日本のゲームファンがどこかに置き忘れてきてしまったものが，そこにはたしかに存在した。



⬆繁華街には，豊富な品揃えのゲームショップも多かった。恐るべし，台湾!!

最後に取材班は繁華街のゲームショップへ。日本のゲームショップでもめったに見られない，豊富なラインナップが揃えられたきらびやかな店内に，取材班は台湾の家庭用ゲーム業界のさらなる発展を予感した。



⬅試遊台のまわりには黒山の人だかり。なんか楽しそう。

INTERVIEW #2 クールネット エンタテインメント

台湾は豊富な人材と無限の可能性が眠る場所

セガとの共同ブランドで「レンタヒーローNo.1」など，往年に名作をリリース予定のクールネットエンタテインメントでは，開発の一部を台湾で行っている。開発部の青木直喜氏，内田裕之氏，川上東氏に話を聞いた。

「開発の役割分担としては，素材作りを台湾で，実際の組み込みは日本で担当しています。台湾の開発者はソフトウェアのエンジニアリングとしては，ポテンシャルが非常に高いですね」（青木氏）

「開発をするうえでいちばんのネックは言葉の壁ですね。もちろんちゃんと翻訳はしているのですが，どうしてもニュアンスの違いがでてきてしまうもので。ただし，当社では日本に留学をしていて，なおかつゲームマニアな人材を日本および台湾で採用しているので、そういう問題もいまはありません」（内田氏）

「こちらのスタッフはいままでPCの経験しかなかったので，感覚的にだいぶ違和感があったみたいですね。モニターの色見ひとつにしてからが違うわけです。でも，最近はそれにも慣れてきて，バリバリ開発をしています」（川上氏）



⬆右から青木氏，内田氏，川上氏。内田，川上両氏は台湾に在住しているのだ。

TOPIC ゲームセンターのいま

とにかく，ゲームに対するリスペクトが感じられる台湾だが，ゲームセンターもスゴイ！ 繁華街にあるゲームセンターに足を踏み入れると「おまえは娯楽の王様か？」とばかりに人でいっぱい。日本の悲惨なアーケード事情と比較して，うらやましくなってしまった。



➡とにかく人！ そして熱気！ みんな心からゲームを楽しんでいるのだ!!

台湾はゲーム雑誌も元気!!

ゲーム関連の出版社では最大手の青文出版社を直撃訪問！ この青文出版社，じつは台湾版"ファミ通PS2"を刊行しており，エンターブレインとは業務提携をしている間柄。「いま台湾では，Xboxと PS2の一騎討ちですね。現状は，昨年1月に発売されたPS2に一日の長があるのですが，最近はXboxも調子がいいですよ」とは，同社編集主任，任学璽さん。





⬆➡青文出版社の皆さん。任さん（左から2人目）をはじめ，やさしい方ばかりなのだ。

INTERVIEW #3 XPEC

開発しやすいXboxでタイトルを続々予定

アイティアファクトリーとのコラボレーションにより，『エクスチェイサー』の開発を担当するXPEC（エクスペック）。そのたしかな開発力の源を西門孟社長に聞いた。

「『エクスチェイサー』は，当社の第1弾タイトルということもあって，非常に大切に育てました。ストーリーからグラフィックの細部に至るまで，ないがしろにした部分はない，というくらいにしっかりと作りこんであるんですよ。しっかりとやり込めるくらい，歯応えのある内容になっています。

日本版『エクスチェイサー』に関して注意したのは難易度調整ですね。とくに1ステージは間口を広げるために，比較的やさしめに調整してあります。それ以外の点では，アイティアファクトリーさんと相談して決めていきました。そういう意味では，日本のメーカーさんが持つ企画力は優れているので，非常に参考になりましたね。

第1弾タイトルにXboxを選んだのは，純粋に作りやすさからです。台湾では，PCソフトに高いスキルを持つクリエーターが揃っているのですが，Xboxには入りやすいんです。そういった意味では，Xbox向きの国と言えるかもしれませんね，台湾は（笑）。

当社は台湾ではパブリッシャーとしても展開していくのですが，今後もXboxのタイトルは予定しています。台北ゲームショウで発表させていただいた「Daemon Vector」など現状2〜3タイトルを開発中です。なかには日本の方があっと驚くようなキャラを起用したタイトルもあるかも……。「エクスチェイサー」以降は日本での発売は未定なのですが，アイディアファクトリーさんとも良好な関係を継続しておりまして，"Xboxで何かやりたいですねえ"というお話をしています。今後の展開にもご期待ください」



⬅米と台湾を往復する生活の西門氏。左は副社長の劉沛玉氏。



➡XPECのXbox向けタイトル『Daemon Vector』。残念ながら日本での発売は未定。

台湾こぼれ話・その2 とくに流通に力を入れたというXbox陣営。盛大なイベントなどを行うことにより，ほとんど需要のなかった大型電気店での認知に成功したとか。現状Xboxソフトの売上の7割は大型電気店による。今後は，ネットで注文してコンビニで購入というシステム作りも予定。

Xbox公式サイト Xbox.jp 通信

Vol. 15

http://xbox.jp/

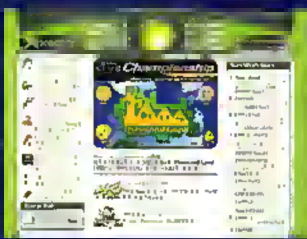
Xbox公式サイトがリニューアル!!

先月予告したようにXbox公式サイトがリニューアル。新機能など充実しているぞ。まず、"マイ アカウント"が登場。一度登録すれば、ニュースレターの購読申込みはもちろん、イベントへの参加もワンクリックで可能になるのだ。ゲームタイトル情報もさらに充実。タイトル名やカテゴリなどでチェックすることも可能になるぞ。

"XboxTV"では、ムービーを大量公開。日、米などのワールドワイドなXboxタイトルのムービーを見ることができるようになるのだ。

ダウンロードアイテムも、壁紙だけでなくWindows Media Playerのスキンも登場。ますます充実するXbox公式サイトは、要チェックだぞ。ぜひ、リニューアルしたXbox公式サイトを楽しんでみてね!

トップページ



↑トップページもがらっとさま変わり、USサイトと同様のスタイルに。違いを比べて、楽しんでみよう。

マイアカウント



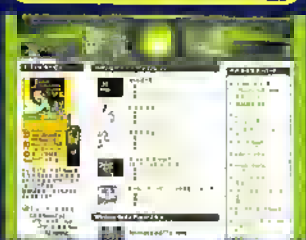
↑マイ アカウントは、誰でも無料で利用できる会員サービスだ。登録すればニュースレターや会員のみのサービスもあるぞ。

Xbox Live



↑Xbox Liveのサイトも大幅に変わったのだ。好評のXboxフォーラムで、みんなで語りあうもよし。有効に利用しよう。

DOWNLOADS



↑壁紙やムービーをはじめ、Windows Media Playerのスキンも登場。モバイルサービスの情報もここでチェックできる。

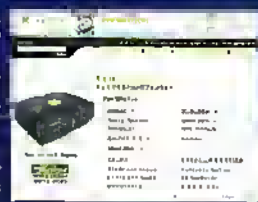
Xbox Live Championship開催!!

新しいオンラインゲームの世界を楽しめる、"Xbox Live Championship"を開催。第1弾として、発売中の『サウザンドランド』のXbox Live Championshipが実施中だ。ファミ通カップは、4月2日まで。ファミ通Xbox杯は5月開催だ。また、Liveユーザーでなくても参加できる、『ソウルキャリバーII』のChampionshipもまもなく開催。詳細はサイトで!!



↑この大会のために"Championshipモード"を急遽追加した『サウザンドランド』。

新しいファンサイト続々スタート



↑"NEW"のマークが新サイト。君も運営する?

現在も2次募集を募集しているファンサイト。その応募の中から新たに9サイトがスタートしているぞ。ゲームレビューをメインにしたページやXbox Liveをメインにしたページなど、それぞれ個性的なサイトばかり。Xboxファンなら、活用すべし。

COMMUNITYの充実



↑こちらがリニューアルしたサイト画面だ。

COMMUNITYのリニューアル。上で紹介した画面も大幅に変更になっているぞ。Xboxフォーラムも充実し、みんなの参加を待っているぞ。タイトル情報や情報交換など、参加者の自由に利用できるのがいいよね。もちろんマナーは守らなくちゃいけないぞ。

WebMasterからのメッセージ

Xbox.jpがとうとうリニューアルされます! 今回の新サービスとして、アメリカのXboxファンたちが使っているあの"マイ アカウント"が日本でもお目見えします。Xboxファンたちとコミュニケーションを深めるにはもってこいのサービスです! 登録はとっても簡単なので、皆さん使ってくださいね!

Xbox広報ここだけの話 ―教えて市川さん―

Q.今後ゲームソフトに付いているホログラムシールを使ったキャンペーンを行う予定はありますか?

埼玉県 よっしー 22歳

市川 いまのところ、ホログラムシールを使ったキャンペーンの予定はありません。こういった質問が来るということは、よっしーさんや読者の皆さんは、シール捨てないで持っているのでしょうか(笑)?

Q:いよいよ始まったXbox Live!! もちろん市川さんもボイスチャットとか楽しんでるんでしょうか? ビル・ゲイツ氏もXbox Live楽しんでたりして? 神奈川県 杉崎傻 24歳

市川 ビル・ゲイツも、きっとプレイしていると思いますよ。自社の製品は必ず触っているので。自分も当然ボイスチャットでプレイしていますよ! 『PSO』プレイ時には、仲間に呼びかけて教えたり、バトル中でもボイスチャットができるので、新しいオンラインプレイが体験できるので、マジでおもしろい!

Q:Xbox Live対応ソフトは、必ずオンラインに接続しなければプレイできないのですか? 新潟県 小林良和

市川 タイトルによると思いますが、必ずしもXbox Liveを接続しなければ、遊べないということはありません。あくまでも対応なので、オフラインで十分楽しめるタイトルもありますので、誌面をよく見てください。

来月のプレゼント



↑来月採用の方3名には、このXbox*オリジナルミニラグビーボールをプレゼント。市川さんに聞きたいことをハガキに書いて送ってください。

※マイクロソフトXbox広報の市川さんへの質問をお待ちしています。質問者には、抽選で市川さんよりXboxのレアグッズをプレゼントします。今月採用のよっしーさん、杉崎さん、小林さんにはXboxキャップをお送りします。

第3回

Xbox 300万台への道

この春は期待の新作が多数発売されてくるね。次号でもいろいろ新作が発表できそうな予感！　いよいよ300万台に大きく前進!?

これまでの投稿をまとめてみた！

というわけで半年以上続いているこのコーナーだが、これまでたくさんのおたよりをいただいた。それらをまとめてみると、だいたい以下のような意見に分類される。

●有名ソフトをXboxに持ってくる。

理想を言えば『FF』や『DQ』なのだろう。これがあればXbox本体の売上は飛躍的に伸びるが……。

●海外ソフトをもっと積極的にローカライズする。

海外にはおもしろいXboxタイトルがいっぱいあるが、それらはなかなか日本語版が発売されない。編集部でも積極的に働きかけているが、なかなか難しい問題もあって……。でもあきらめない！

●CMをもっとたくさん放送する。

CMに関しては「現状のものはXboxをうまくアピールしていない」という厳しい意見も多数ある。

●本体を小さくする。

これも根強く意見がくる。現行機種では、いちばん大きいからな。

●Xbox本体をもっと安くする

PS2も似たような価格になっているが、現状これ以上下げるのも難しそうな気もするが……。

●もっとたくさんソフトを出す。現状少なすぎる

この1月から3月までに発売されたタイトルは15本。確かに少ない気がする。ちなみにPS2は約150本。

とまあ、こんな感じでどれもこれももっともな意見。

次号でもこれらをもう少し掘り下げていってみたい。また上記以外のアイデアがあったら、どんどん下記あて先まで送ってほしい。



↑Xbox公式サイトで、これまでのXbox CMをすべて観ることができる。

おたよりありがとう！　500ポイント

今月もたくさんのおたよりをいただいた。みんなモノすごい意気込みで普及活動してくれているぞ！

●ボクは最近、やっとのことでXboxを買うことができました。まえから興味はあったのですが、値段が高いということと、持っている友だちがいないということで買っていませんでした。でも、最近どうしても欲しくなり出して、ついに買うことができました！　本当にうれしいです。この性能のよさなどを友だちに教えて「買え！」と言っていますが、難しいです。しかしひとり買ってくれた人がいます。その人とはそれまで話したことがなかったけど、最近ではよく話したり遊んだりしてます。これもXboxのおかげです！

（福岡県　テクノン！）

このテの作戦（？）は地味だがジワジワとボディーブローのように効いてくるはずだ。気が付けば100万、200万台となっているかもしれん。みんなも実践しよう！

●ボクはXboxを愛しています。300万台到達のために、仕事場にファミ通Xboxを置きっぱなしにしています。でも友だちにXbox Liveをやることを前提に本体ごとXboxとソフト1本をおごろうかと思っていますが、これはやりすぎでしょうか？

（静岡県　マスターチーちゃん）

300万台のためなら、何をやってもやりすぎってことはない。プレゼントしたあとの結果などもリポートよろしくお願いします（笑）。

●最近のソフトラインナップでいきなり発売中止がありすぎるのですが、ただでも少ないのにやめてほしいです。メーカー側でも一度発表したら責任持ってやってくれないとユーザーも不安になるだけなのでお願いします。　（福島県　KEN）

発表しておきながらも「やっぱり中止」というのは、ショックでかいよね。楽しみにしていたものなら、なおさら。これからの新作に期待するしかないのか。

Xbox目安箱

「Xbox、こうしたらもっとよくなる！」といった具体的な提案や改善案をどしどしお寄せください。　300ポイント

●マイクロソフトとお菓子メーカーが協賛して、Xboxのお菓子を発売してはどうでしょう？　オマケにXbox関係のフィギュアを入れて売り出せば、いろんな人にXboxのことを知ってもらえると思います。　（大阪府　底王敢）

●ボクの友だちには『DOAX』をやりたいけど、Xbox持っていない」という人がたくさんいます。そこで、『DOAX』とXboxをセットにした限定同梱版を発売したらどうでしょうか？

（福島県　D.X.トルテ）

●マイクロソフトでゲーム学校を開校するのはどうでしょう？　Xboxのために若手クリエーターを育成するんです。才能がある人は在学中でも積極的に登用していけば、いい人材が集まってくると思います。

（神奈川県　ヘロドトス）

というわけで前号より読者コーナーから移籍してきた"Xbox目安箱"。ちょっとした些細なことでもいいから、思いついたらドンドンおたよりを送ってくれ！　これからもよろしく！

メーカーに願いを！

新作&移植タイトル希望、個人的な応援など、メーカーやクリエーターへのメッセージはこちら！　400ポイント

●セガさんへ　その1

マイクロソフトと協力して、Xboxでドリームキャストのソフトを遊べるようにしてほしい。遊べるソフトが大幅に増えます！

（宮崎県　よだきんぼ）

●セガさんへ　その2

『HOD3』や『パンツァードラグーンオルタ』に収録されていない『HOD1』、『～ツヴァイ』、『AZEL』をまとめて1本にして発売してほしい。　（神奈川県　元気娘）

●エレクトロニック・アーツ・スクウェアさんへ

『ハリー・ポッター』シリーズが大好きなので、日本でもXbox版ゲーム『～　秘密の部屋』を出してほしい。（静岡県　原 政強）

同じく読者コーナーからやってきた"メーカーに願いを"。多い意見はメーカーに直談判も検討中！

熱いおたより、待ってます！

当コーナーでは、みんなからのお便りを募集しているぞ。300万台へ向けてのアイデアはもちろん、「ボクはこれを理由にXboxを買った」とか、「近所のショップはXboxに対してこんなふうに取り組んでいる」だとか、どんなネタでもいい。現状のCMなど宣伝方法に不満を感じるなら、「ボクが宣伝担当だったら、こんなことをする」でもいいぞ。何か思いついたら、どんどん送ってほしい。

なお、本欄中で採用した人にはポイントがつくぞ（P.96欄外参照。次号よりポイントはすべて400に統一します）。また、採用者の中から抽選で1名に好きなXboxソフトをプレゼント（ただし発売済みソフトおよび1万円以下に限る）。300万台実現に向けて、読者と編集部のみんなでがんばろー！

あて先

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Xbox300万台への道」係まで

Eメールアドレス：
xbox@ml.enterbrain.co.jp



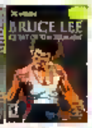


第六回 本場のXboxタイトルを遊びつくせ!!!

海外ゲームマニアクス
WORLD GAMES MANIAX Vol.6

今回は映画作品をフィーチャーした海外タイトルを紹介！ 大人気の侍ネットバトラーも拡大版でお届け！

CINEMA'S Xbox Part1 BRUCE LEE QUEST OF THE DRAGON



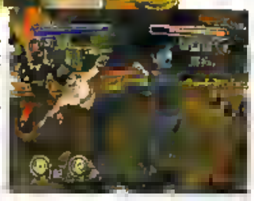
開発元：RONIN entertainment 販売元：Universal Interactive

名優"ブルース・リー"が遊飛する格闘アクション！

『燃えよドラゴン』や『死亡遊戯』を観て「今日から俺もブルース・リー！」なんて拳法や空手を習い始めた人も中にはいるはず。そんなブルース・リーなりきりさんに紹介したいのがコレ。ロンドンや香港といった30ステージを舞台に、ブルース・リーが秘技"マーシャルアーツ"で敵を打ち砕いていく3Dアクションなのだ！

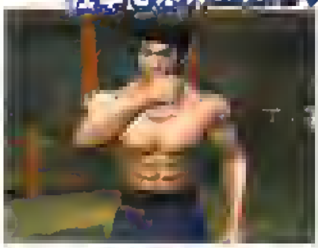


➡師との稽古にいそしむブルース。彼の微妙な表情に注目！



➡蹴りやパンチを駆使し、襲撃してくる敵を倒すのだ！

ブルース・リーのくせや仕草を忠実に再現！



⬆映画でもよく見る親指で鼻をかく仕草も再現。ファンにとってはうれしい限り。

注目1 100を越すマーシャルアクション！



⬅コマンド入力が豊富なので、格闘ゲーム並のアクションをくり出せるのだ。

注目2 正体不明の敵キャラ！



➡ラスタなアフロ野郎や小錦似のふとっちょなどの一風変わったキャラが登場。





ブルース・リー PROFILE

『燃えよドラゴン』を始めとする数々の主演映画で一大旋風を巻き起こした、伝説の武道家。香港で『死亡遊戯』撮影中の1973年に急逝。

CINEMA'S Xbox Part2 THE TERMINATOR DAWN OF FATE



開発元：Paradigm Entertainment 販売元：Infogrames

映画の魅力120％倍増のアクションアドベンチャー

『ターミネーター』がXboxで復活！ 近未来のロサンゼルスを舞台に、コンピューターの混乱によって引き起こされた危機から人類を救うため、レジスタンスの一員となりターミネーターたちに挑んでいくのだ。ゲームにはT-800やカイル・リースといった、映画でもお馴染みのキャラが登場するぞ！



⬅さまざまな銃器を使ったアクションは、映画にまさるとも劣らないド迫力！



➡3人称視点とFPSが切り替え可能なシステムは、STGファンには新鮮！

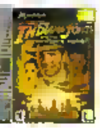
注目 キャラによって展開が変化！



⬅能力の違う3人のキャラを選択できるので、3種類の攻略が楽しめる。



CINEMA'S Xbox Part3 INDIANA JONES and the EMPEROR'S TOMB



開発元：The Collective 販売元：LUCAS Arts

冒険心をくすぐる多彩なステージが満載

世界中の遺跡を探検する考古学者インディーが、悪の組織と大バトルをくり広げる！ ムチを始めとするお馴染みの道具を使い、溝を乗り越えたり武器として使ったりと、映画のワンシーンを思い起こさせるアクションが満載。状況によって変化するBGMも、雰囲気を盛り上げてくれるぞ！

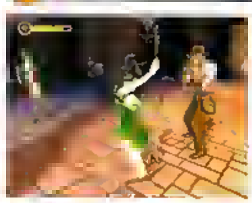


⬅映画では珍しい、インディーが機関銃を使う姿も拝むことができるのだ。



➡道具を使ったアクションは、インディーの気分に浸れること間違いなし！

注目 不思議なアジアンテイストが魅力的！



⬅宮廷でチャイナドレス姿の女性とバトルをするなんてシーンも！



海外Xbox Live体験記 サムライネットバトラー

[Mech Assault]

現在ネットゲーム社会では，荒くれ者たちが幅をきかせていると聞く。とくに『Mech Assault』がヤツらの住みかになっているようだ。武士としてそのような現状は許せぬ。この日のため山にこもって会得した一撃必殺の剣で成敗してくれるわ！

早速待機中のチームを捜し，参加することに。開口一番「オヌシらがこの世を惑わす者どもか！」と啖呵を切るところであったが，それでは待機中の時点で血みどろの戦いになりそうなので，
「こんにちは～。参加してもいいですか？」とフツーに入ることに。しかし事件は起こった。
「アーユーサムライ？　ハラキリ？」
と，いきなり童（わらし）に罵声を浴びせられた。私は仏心を捨てた。
「こんな幼い童にまで道徳が行き届いていないとは！　武士道を愚弄する者は死あるのみだ！」
しかし童には私の声は届かず，
「ウンコ，ウンコサムライ～（多分このような感じであると察する）」
と言い続ける始末。……もはやヤツラを改心させる余地はない。数分後にはその口を開かぬようにしてくれる！
しかしゲームが始まった途端，ほかの連中も私に対して挑発してきた。
「ヘイサムライ！　刀も持たずに銃だけで戦えるのカ～イ」
何を言うか！　私は戦国時代に長篠の戦いで活躍した鉄砲隊の子孫ぞ！　銃など朝飯前だ！
だがヤツらは思った以上に強かった。障害物に隠れながら追尾ミサイルやボムで容赦なく攻撃を仕掛けてくる。数分後にヤツらを全滅させるどころか，私は数秒で死に伏してしまった。
「こんなところでやられてしまっては，私の行く末を案ずる故郷の母上に申し訳が立たぬ！　ここは切腹で！」
と思った瞬間，私はスタート地点にいた。な～んだこれポイント制だったんだ。ラッキー……いかんいかん！　これは剣の神が与えてくれた機会なのだ。私はついに宝刀を抜く決心をした。
「男と男の決闘じゃ。いざ立ち会え！」
日本語がわからずとも私の本意を肌で感じたのか，童は私の前に現れた。まさか幼い童に必殺の剣を使うことになるとは思わなかったが，よりよいネットゲーム社会のためだ。しかたあるまい。
私と童のあいだに沈黙が続く。その沈黙を破るように童が攻撃をしてきた。私は精神を研ぎ澄ました。
「戦国の動乱を駆け抜けた百戦錬磨の武士の全霊よ，いま，ここに集わん！　ひっさ～つ！　電脳・百花・乱れ撃ち！！」
私が放った銃弾の嵐が童の頭部を直撃し，粉々に砕け散った。
「I'm SAMURAI！　日本にも拙者のようなプレイヤーがいることを憶えておけ！」
私は意気揚々とこの場を立ち去った。
-数分後-「あ～，でも変な日本人がいて困るとかいってフィードバックされたらマジでやだなあ」……そんな邪念が脳裏をよぎった3月吉日であった。

必殺！！　電脳百花乱れ撃ち！！







↑みずから電脳世界に侵入し，二丁の侍銃で敵を打ち砕く必殺技だ！

海外のレアな周辺機器を発掘！ 洋モノ vol.2

全国の汗っかきさんに朗報！

部屋にこもってゲームばっかりやっててお母さんに「またファミコンばっかりやって！　早く就職しなさい！」と怒られてる洋ゲーっ子の諸君こんにちは！　今回は，いまだかつて見たことがない，最新鋭のコントローラーを紹介するぞ！　その名も『Air Flow』。なんとこのコントローラーは内部にファンを搭載しており，グリップ部分から風を送って手のひらの汗ばみを防止する優れモノなのだ！　しかもファンの回転速度は2段階に調節できるときたもんだ。これならゲーム時の緊張で手の平がベトベトになっても，コントローラーが手からズレ落ちるといった心配もないぞ！　しかも！　夏の暑いときには扇風機代わりにもなり，ドライヤーがない場合は髪を乾燥させることもできちゃう……かも！

濡れた髪もバッチリ乾燥！



Air Flow
販売元：NYKO

U.S. Xbox販売ランキング　TOP10（2003年2月）

No.1 Tom Clancy's GHOST RECON



➡2008年の東欧が舞台の軍事シミュレーション。Liveにも対応。

No.9 ATV QUAD POWER RACING 2



⬅砂漠や氷上のコースをバギーで疾走する新感覚のレースゲーム。

順位	タイトル / 発売元
1	Tom Clancy's GHOST RECON / UBI SOFT
2	Tom Clancy's SPLINTER CELL / UBI SOFT
3	HALO / MICROSOFT
4	DEAD OR ALIVE EXTREME BEACH VOLLEYBALL / TECMO
5	PROJECT GOTHAM RACING / MICROSOFT
6	Lord of the Rings · The Two Towers / ELECTRONIC ARTS
2	MAX PAYNE / ROCKSTAR GAMES
8	MECH ASSAULT / MICROSOFT
8	ATV QUAO POWER RACINC 2 / ACCLAIM ENTERTAINMENT
10	INDIANA JONES and the EMPEROR'S TOMB / LUCASARTS ENTERTAINMENT

Xbox洋ゲー投稿団

洋ゲーへのこみあげるホットな願い、パッションを投稿ハガキに書き殴れ！

●「007」シリーズをぜひとも特集してほしいです。N64版が発売された当初は，それこそ猿のようにプレイしていました。もしN64版と遜色ないデキだったら，海外版Xboxの購入を考えてみます。

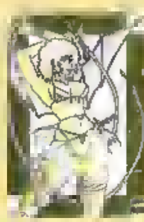
岐阜県　鵜飼い

――「007」だけでなく，ガンシューティングゲーム特集として取り上げたらボリュームもあるし，おもしろくなるかもね。

●私は「スターウォーズ」ファンですが，日本では1本もXboxで発売されていないのが残念です。海外ゲームマニアクスでレビューしてくれるとうれしい。日本で発売されても，つまらなければボッコボコに叩くつもりです（笑）。

神奈川県　元気娘

――たしかに「スターウォーズ」ファンの多い日本でも発売してほしいトコロだよね。海外ゲームの読者レビューコーナーも検討しておきます！



福岡県　走る棺桶
こんな色っぽいお姉さんが相手だったら，敵も闘う気がなくなっちゃうかも!?

投稿募集!! 海外Xboxタイトルへの疑問や質問，熱い想い（感想文＆レビュー），アメリカンなイラストなどを大募集！　とくに日本では未発売のマニアックなタイトル情報は大歓迎。採用者には本誌読者コーナーのReader's box用ポイントを500ポイント分プレゼント！　100ページのあて先までどしどし投稿してくれ！（係名は"海外ゲーム"係）

注意 マイクロソフトでは海外版Xboxの初期不良や故障時の修理を受け付けていない。海外版Xboxの本体やソフトを購入したあとには，サポートなしのリスクがあることをお忘れなく―

最終回 セガが盛り上げてきたXbox!

Xbox発売から1年経過。Xboxタイトルを7作もリリースしてきたセガ。それらのゲームをいま一度チェックしてみよう!

セガのXboxタイトルを再チェック!

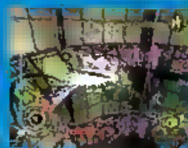
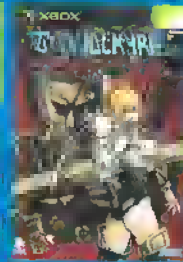
セガはずっとXboxを応援してきた。Xboxが日本で発売された2002年2月22日には、『JSRF ジェットセットラジオフューチャー』をリリースし，そのあとも2ヵ月に一作くらいのペースで新作が登場。今年の1月までに7タイトルも発売された。国内でこれほどのタイトルをリリースしているのは，サードパーティーの中ではセガだけだろう。

そんなセガの良作を、この1年を振り返る意味も込めていま一度チェック! Xboxの性能をとことん引き出した傑作の数々を、いまだにプレイしていない人がいたら，これをキッカケにぜひ遊んでみてほしい。

ガンヴァルキリー

「JSRF」の発売から1ヵ月後、完全新作のアクションシューティングが登場した。アナログスティックを2本使った独特な操作系は慣れが必要だが，自分の思いどおりに飛びまわれるようになれば，これまたチョー気持ちいい! 難易度はちょっと高め。

■2002年3月21日発売
■アクションシューティング
■6800円
■スマイルビット

JSRF ジェットセットラジオフューチャー

いまでこそ当たり前の技術"マンガディメンション"は，ドリームキャストで発売された「ジェットセットラジオ」が元祖。それをさらにパワーアップさせたのがこのゲームだ。インラインスケートを題材にしたアクションは，まったく新しい爽快感!

■2002年2月22日発売
■ストリートアクションアドベンチャー
■6800円
■スマイルビット




CRAZY TAXI 3 High Roller

客を乗せて目的地で降ろすだけなんだけど，単純明快なだけにわかりやすくて楽しい! 新コース，新キャラ，ミニゲームとどれも楽しさ満タン! アーケード版もリリースされたので、家で特訓してゲームセンターで腕前を披露するのもいいかもね!

■2002年7月25日発売
■ドライビングアクション
■6800円
■ヒットメーカー

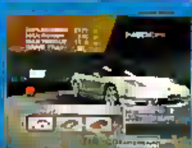



segaGT2002

いちおう、前作にあたるタイトルはあるが（ドリームキャスト版『segaGT』)、中身はすべて作り直した完全新作。ジャンルにカーライフとあるように，"そこにクルマのある生活"という雰囲気がよく出ている。ドライブゲームが好きな人ならば，ぜったいにプレイしておかなければならない1本。

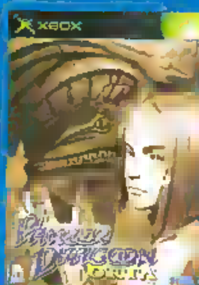


■2002年9月12日発売
■カーライフ&ドライビングシミュレーター
■6800円
■ワウ エンターテイメント

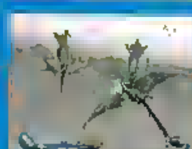


パンツァードラグーン オルタ

サターン3部作より5年振りのシリーズ最新作。Xboxタイトルはこれで3本目となるスマイルビットが開発しているだけに、Xboxが持つ潜在能力をフルに引き出している。とくにそのグラフィックは，もう芸術の域に達している。Xboxユーザーならば持っていなければならない1本。



■2002年12月19日発売
■ドラマティックシューティング
■6800円
■スマイルビット

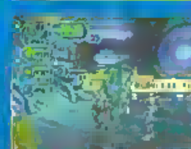


ファンタシースターオンライン エピソードI&II

言わずと知れたセガを代表するオンラインRPG。国産タイトルでは最大の接続者数を誇る。Xbox Liveスタータキットに同梱される形で発売され，これまでの他機種同シリーズにはなかったボイスチャットが新たな魅力となっている。いまでもドリームキャスト版で遊んでいるユーザーも多い。



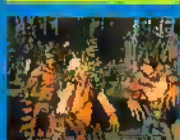
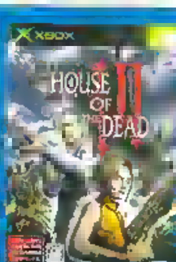
■2003年1月16日発売
■オンラインRPG
■6800円
■ソニックチーム



THE HOUSE OF THE DEAD III

アーケード版が2002年末にChihiro基板（Xbox互換）でリリースされ，まったく同等のクオリティーでXboxへ移植されたガンシューティングゲーム。Xboxオリジナルのタイムアタックモードや前作「~2」も収録されており、かなりお得な1本と言える。ガンコントローラとセットで揃えたい。

■2003年1月30日発売
■ガンシューティング
■6800円
■ワウ エンターテイメント

セガ最新情報!

まずはイベント情報。4月5~6日の2日間、有明TFTホールにて"GameJam Storm"が開催される。アーケードで大ヒット中の『VF4EVO』と『頭文字D』、「WCCF」の全国大会が[illegible]は[illegible]アニメ情報。4月6日より毎週日曜日8時30分よりテレビ東京系列でソニックが主人公のアニメ「ソニックX」が始まる。

また会う日まで! 当コーナーも今回でひとまず終了。再びセガタイトルが充実してきたら大復活するぞ。これまで応援してくれた読者のみんな、ホントにありがとう! セガさん、いまはいろいろ大変な時期かもしれませんが、ぜひXboxタイトルを充実させてください!

編集長日記

先月はページの都合でお休み。今号ではXboxの将来への私論と、海外取材のご報告2件ですよ。 VOL.05

仮説にもとづく過激な提案!? いまこそ日本人向けXboxタイトルの拡充を!!

売るほど損をするとしたら?

ボクはXboxが日本でも大成功してほしいと本当に願っている。今回はXboxの将来について個人的な推測でしかないが、ひとつの可能性としての問題提起をしたい。ご注意いただきたいのは、これはあくまでもボクの立てた仮説であり、マイクロソフトに聞いたわけではない。しかし以下は部分的に、アメリカのゲーム業界の一部の意見を反映していることも事実である。

マイクロソフトはコメントしていないが、Xboxのハードは発売当初より原価割れしていると言われている。ゲーム機では珍しくないことだが、アメリカのアナリストによると現在でもXbox1台につき100ドルほどの赤字が出ているという。それが正しいとすれば、Xboxは全世界で900万台近くも出荷されているから、それだけで単純に1000億円以上の損失になる。

米国マイクロソフトは3ヵ月ごとに3000億円以上の純利益を出し続けている超優良企業だが、将来性が低い（ように投資家には思える?）部門への高額の出費は、投資家からの強い批判を受けており、とても望ましくない。

全世界的にみれば、Xboxはゲームキューブよりも若干ではあるが売れており、PS2に続く第2位の位置にある。欧米では本当ならばもっと積極的に売りたいところだろうが、売れれば売れるだけ大損をするためか、現状生産を調整している。事実、Xbox用半導体の一部を製造している米フォーカス・エンハンスメンツ社などへの今年上期の発注は停止している状況だ。

普及させたい。だが売れても困る。出荷はもちろん宣伝なども控えめに部品コストが下がるのをクリスマスまで待つ。そんなジレンマに陥っているようにも思える。

つぎに海外からみた日本のゲーム市場を考えてみよう。

日本全体のゲームソフト売上規模はやや減少傾向にある。欧州が伸びてきたこともあり、計算方法にもよるが全世界に占める割合が以前の1/3から1/4近くにも減ってきたという。またここ1〜2年、日本製ゲームの欧米での大ヒットも減ってきている。さらには日本ではXboxが成功していない。

以上のような事実から、日本のXboxへの投資を適当な範囲にしておこうと考えている米国首脳陣がいるとしたら、それは大きな間違いである、とボクは指摘したい。

将来にわたって全世界規模でXboxを普及させるには、日本のサードパーティーのソフトも必須である。多くの専用タイトルが揃っていなければならない。また、日本のゲームクリエーターにすばらしいXbox用ゲームをつくってもらうには、日本でのXboxの成功が必要条件だ。

そして日本でXboxを成功させるには、日本人向けのキラーソフトが不可欠だ。サードパーティーの人気タイトル群の獲得と、予算面を含めサードパーティーでは不可能な挑戦こそ、1stタイトルとして行うべきである。そういった意味でも「トゥルーファンタジーライブオンライン」はすばらしいソフトだが、一般の方々に訴求するには同様の企画がつねに複数、動いてなければハードの購入動機として強くならない。

アメリカはどうなのか？ ここ数年のアメリカ製のヒットTVゲームは、とても乱暴な言いかたをすれば、スポーツや映画のブランド人気に乗っかったものと、バイオレンスだけにも思える。『GTA3』のように斬新なものもあるが、ゲーム内容に疑問のあるものが大ヒットしていたりもする。しかし流行が変化したときにゲームに求められるのは、当然本質的なゲーム性のはずだ。

またソニーや任天堂は、今年中にそれぞれのゲーム機を中国に投入すると発表している。当然Xboxも考えているだろう。香港や台湾のゲーマーが愛しているのは、PC用オンラインゲームを除くと日本のTVゲームばかりだ。香港や台湾は人口が少ないので本数的には目立たないが、中国大陸に進出したとき、日本製ゲームが改めて脚光をあびるようになるとボクは確信している。

つまり日本のゲームは、日本の経済状況同様に、いまはちょっと元気がないように見えるかもしれないが、今後はやはり重要な存在であると思うのだ。

日本のXboxは、事前の認識・準備不足と最初のつまづきからはじまった非常に悪い循環から、いまだに抜け出せずにいる。

いまから日本向けソフトを多量に開発する方針は、Xboxの現状に逆行している。しかし現状を漫然と維持するのではなく、どこかで積極的な攻勢に出ない限り、大きな変化は望めない。ゲーム開発には2年以上かかることも多い。Xboxの後継機がいかに優れたシステムになったとしても、そのとき各社の開発ラインが埋まっていたら作れない。多少の開発リスクは、マイクロソフトがサポートできないものだろうか？

900万台売っても1000億円以上の損になってしまうのだとしたら、その何パーセントかの投資で将来のXboxとゲーム業界を変えるほうが有意義ではないだろうか？

仮説ばかりにもとづく提案で申し訳ないのですが、首脳陣の皆さん、いかがでしょう？ こんなフレーズのシリーズ化は。"Only on Xbox for only Japanese!!"

堅苦しい話はさておき、とにかくXboxに盛り上がってほしいだけなんですよ。ゲームと業界をおもしろくしましょうよ!!

2月21日(金)

熱狂の台北ゲームショウ

台北市コンピュータ協会に招待され台北ゲームショウ（略してTGS）へ。台湾はアジアでいちばんXboxが流行っていると実感。



←ショウのXboxブースでDOAXギャルと。コンパニオンの露出は日本以上。

台湾Xbox販促グッズ



→肩掛けと簡易リュックのバッグ2種・中文タイトル入りHALOシャツ、絵ハガキ、胸に張り付くプレートをゲット!!

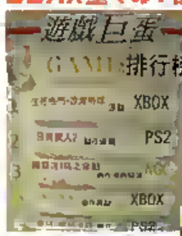


↑台北の中心で発見したPC版PSOの巨大な看板。



→ゲーム専門店にはソニックチーム中社長のサインも。

DDAX堂々の1位!!



←そのゲームショップの売れ行きランキング。1位は全機種で『DOAX』。ジャンルの表記はスポーツという意味か（笑）。4位もXで『スプリンターセル』。





←↑台北駅地下街のレトロゲーム専門店。ディスクシステムまである!!

→台湾版ファミ通PS2を編集している青文出版。皆さん日本語も堪能で案内していただきました。





←マンガ家のみずしな孝之先生も同行、いっしょに足ツボマッサージ。右は週刊ファミ通担当編集のゴチさん♪

2月25日(火)

MSとマジメに打合せ♪

帰国翌日、MS広報スタッフの皆さんとミーティング。二次会はカラオケへと突入。いや、本当にマジメな打合せだったんですよ、前半は。いい話もありましたヨ!!



←左から編集部のノリック、熱唱するMSの上西さんと山内さん。なかなかいい表情なので無断掲載しちゃいました!!

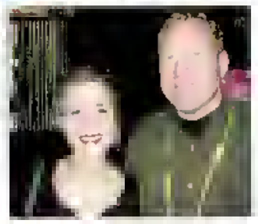
2月26日(水)

カジノでゲーム業界講演会

アメリカ・ラスベガスでDICE SUMMITというゲーム業界向け講演会。スピーチ後、米国マイクロソフトで1stタイトル担当のエド・フリース副社長とも独占会談。



←やはり最大のキーマンはこの人。5月のE3ショウは買収した英国レア社の第1弾が目玉!!



→Xboxの父、元MSのシェーマス・ブラックリーは家族参加。講演で業界の间違いを指摘。



←セガの鈴木裕さんと対談した任天堂の宮本茂さんはホテルの一室で質疑応答。新作のマル秘映像もこっそりと観れました!!



↑台湾には日本で品薄のゲームボーイアドバンスSPがゴロゴロ。17000円ほどで購入し（通常はソフトつきで25000円ほど）、ラスベガスで宮本さんにサインをおねだり!! 宝物ですぅ!!



相沢浩仁 KOJI AIZAWA THE EDITOR IN CHIEF OF FAMITSU XBOX

めざせ100タイトル、めざせ100万台、すべてのゲームはPSに集まる。PS初期の方針は明確だった。全部同じにする必要はないが初心も大切だと思うのだ。ファミ通.comメールマガジン(月曜)、Official Xbox Magazine (USA/UK/他)、Joypad (France) 等にも週号コラムを執筆中。本誌編集長。

本当のホンネ 1月にCESAの意見交換会で、ある外資系ゲームメーカーの社長さんに、海外で出ているXboxゲームの日本発売をお願いした。先日お会いしたところ、日本で、それも他機種に先駆けて発売することが決定したという。ボクのさりげない一言のあと、社内外での検討・折衝が重ねられ、実現に至ったという。本当にうれしい。発表は多分次号で!!

PC GAME TOPICS

話題のパソコンゲームをチェック!

今回紹介する『Highland Warriors』は、9～14世紀のスコットランドの歴史を描く、異色のリアルタイムストラテジーゲーム。もちろん、ネットワーク対戦にも対応しているぞ。

HighLand Warriors

■発売元:プロジー グループ
■ジャンル:リアルタイムシミュレーション
■価格:7800円(税別)
■発売日:4月4日発売予定
■スペック:▼OS:Windows98以降　▼CPU:800MHz以上　▼メモリ:98とMeは128MB以上、XPと2000は256MB以上　▼HDD:850MB以上　▼ビデオカード:Direct8.1以降に対応した32MB搭載のビデオカード

スコットランドの歴史をたどるリアルタイムシミュレーション!

『Highland Warriors』は、リアルタイムでユニットを操作して敵勢力と戦いつつ自分の領土を増やす、いわゆるRTS(リアルタイムストラテジー)と呼ばれるジャンルのゲームだ。シナリオや舞台設定などは、9～14世紀にスコットランドで実際に起こった戦乱を再現している。



⬆エドワード1世と対峙する兵士。プレイヤーはどちら側の立場でもプレイ可能だ。

AD850
アルピン・マックイオチャイルド
アルピン・マックイオチャイルドがピクト人に対して反乱を行う。

AD1286
エドワード1世
エドワード1世率いるイギリス軍が侵攻。ブリテン島が統一される。

AD1297
ウィリアム・ウォレス
ウィリアム・ウォレスが蜂起。歴史では勝利するも敗走し処刑される。

AD1306
ロバート1世
このころエドワード1世死去。ロバート1世によりスコットランド独立。

美麗なグラフィックの数々!!



驚異のポリゴン数

⬅1画面につき20万ポリゴンの表示が可能な独自のグラフィックエンジンを搭載。そのため推奨マシンスペックはCPU1GHz以上と高めだ。

もちろんリアルタイムで動く!

➡1ユニットに8000ポリゴン。エドワード1世などの主要キャラ以外も緻密に表現。





⬅キャンペーンの合間にはこのような美しいムービーが流れ、ゲーム展開を盛り上げる。ムービーの総数はなんと80にも及ぶ。

ムービーも美しい!

ゲームモードはふたつ! 4つの視点でプレイ可能

本作はミッションクリア一型のキャンペーンと、通信対戦プレイが可能なマルチプレイヤー、ふたつのモードがある。主人公はマッケイ・クラン、マクドナルド・クラン、カメロン・クラン、イギリス帝国軍の4つから選ぶことができる。

各キャラには特徴があり、秘術を操り長距離攻撃が得意なマッケイ、イギリス風の最新技術を持つ商人マクドナルドなど。キャラごとに、いろいろな攻略方法を楽しめるのだ。

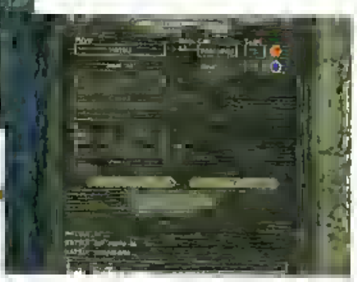


マルチプレイモード

➡LANや、GameSpy(対戦用サーバー)に接続すればインターネットで最大8人まで対戦プレイが可能だぞ。

キャンペーンモード

⬅キャンペーンシナリオは4つの歴史舞台をもとに構成され、30種類以上ものミッションが用意されている。



ゲームの進めかた

ユニットを増やす

まずは生産ユニットを作成して、伐採や金鉱堀りで資金を貯めよう。だが、資金作成中も敵は容赦なく攻めてくる。迎え撃つために戦闘ユニットを随時作成するのも忘れずに。



スタート!

陣地拡大、活性化

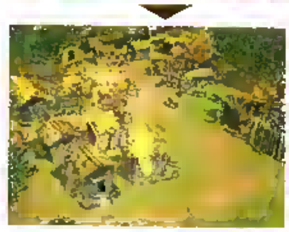
資金が貯まったら、城などの大型建築物を建てるなどして、陣地の充実化を図ろう。なお、個々のユニットには経験値が存在する。経験すればするだけ、それはユニットの強化にもつながるのだ。



勢力を広げ…

敵を攻め滅ぼせ!

戦闘ユニットが内容、数ともに充実してきたら、いよいよ敵の陣地へ向けて戦闘を開始!　ミッションによって条件は異なるが、おおよそは主要ターゲットを倒すことによってクリアーとなる。



ミッションクリアー!



クレイジータクシー ハイローラー

■セガ(開発:ヒットメーカー)
■ドライビングアクション
■好評稼動中

ARCADE GAME Front-line

ゲームセンター最新情報コーナー

今回紹介するのは『CRAZY TAXI HIGH ROLLER』だ。過激な走りでプレイヤーを魅了した『クレタク』が4年ぶりにアーケードに帰ってきた。

クレイジータクシーの集大成が豪華な筐体でゲーセンに登場!



Xboxで発売された『CRAZY TAXI 3 HIGH ROLLER』のアーケード版がゲームセンターに登場する。アーケードならではのハンドルのついたアップライト筐体でタクシーを操作し、3つのコースを激走するのだ。その内容は、基本的にはXbox版と同じで、"WEST COAST"、"GLITTER OASIS"、"SMALL APPLE "の3コースから選んで楽しむことができる(ミニゲームの"CRAZY X"はプレイできない)。

そもそも、このシリーズの元祖はアーケード作品。気軽に遊べるゲーム性は家庭用よりもアーケード向きといえる。広いコースを好きなだけ走るというルールは家庭用では目標が立てにくい。むしろミニゲームのほうに熱中したプレイヤーも多かったはず。

しかし、ゲーセンでは200円でどれだけ多くの客を乗せて粘れるかという目標に向かい、自然にゲームに入り込める。Xbox版を買ってやりこんだ人でも、よりヒートアップすることは間違いないだろう。まだ未体験の人は、ゲーセンでその素晴らしさをぜひ味わってほしい。



↑美しい夜景のなか、タクシーが華麗に宙を舞う。その過激な映像美を堪能せよ!!





筐体物ならではの操作感

アーケード版の筐体は、元祖の『CRAZY TAXI』と同様のアップライト筐体。立った状態でプレイし、ハンドルとアクセル、ブレーキ、シフトレバーを駆使してタクシーを操作する。元祖にはなかったホップの操作は、シフトレバーの握り部分についているボタンで行う。

実際にプレイしてみると、まずハンドルでの操作感が家庭用とはまったく違い、臨場感はさらに高まっている。シフトレバーの感覚もボタンとは違うので、家庭用で慣れたプレイヤーにはクレイジーダッシュなどのコマンド技が出にくいかもしれない。しかし慣れてくれば、スムーズにコントロールできるようになるぞ。意外に使いやすいのが、シフトレバーについているホップボタン。左手でハンドル、右手でシフトレバーを持ちながら走れば、ホップボタンをすぐに使いこなせるはずだ。

ホップボタンはギアに!



←ホップのボタンはギアの横についている。



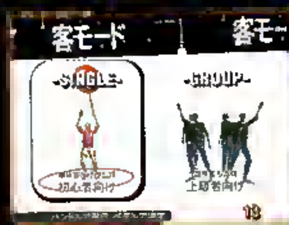
↑ギアをDに入れると同時にアクセルを踏めば、クレイジーダッシュで急発進。

↓走行中にギアをR→Dと入れ、ハンドルを切ればクレイジードリフトだ。



SINGLEとGROUP、ふたつのモードを搭載

このゲームにはSINGLEとGROUPというふたつのモードが存在する。SINGLEは団体客が存在しないモードで、初心者向けといえるだろう。地形を覚えるならこちらがお薦め。GROUPは団体客が存在し、奥の深い内容となっている。自信のある人はぜひチャレンジしよう。



←各コースで、プレイまえにモードを選ぶことができる。

広大な3つのコースを楽しめ!

コースはXbox版と同じく、3つが用意されている。わかりやすいのは"WEST COAST"だ。ルート分岐が少なく迷いにくい。"GLITTER OASIS"や"SMALL APPLE"も、ほかのコースにない独自の魅力があるぞ。

WEST COAST



↑時間帯は昼で、アメリカ西海岸を思わせる風景。

GLITTER OASIS



↑長いハイウエーと高低差のある道が特徴だ。

SMALL APPLE



↑夜の都会を走る。迷路状でショートカットが多い。

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
ゲームアーク21 江別SATY店
ゲーマーズ 札幌店
[illegible]
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
[illegible]
メジカルステーション [illegible]
Wonder GOO [illegible]
■秋田県
ゲームアーク21 秋田SATY店
[illegible]
Wonder GOO [illegible]
■岩手県
イクブチ 本店
[illegible]

[illegible]

wanpaku 全店
JUSCO ゲーム取扱い店
イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
game TSUTAYA 全店
GameStand 全店
GEO ゲオ 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap www.sofmap.com 全店
Daiei ゲーム取扱い店
ハローマック 全店
TOPBOY 全店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
7-ELEVEN 全店
FamilyMart 全店
サークルK 全店
サンクス 全店
スリーエフ 全店
四国スパー 全店
LAWSON 全店

X COMING SOON

締切ギリギリの ほっかほかのXbox 新着情報をお届け！

季節は春……そこで今回はいつも以上にフレッシュな情報をお届け！　本邦初公開の『エグザスケルトン』だ。ロボットアニメ好きなら、とくに要チェック！

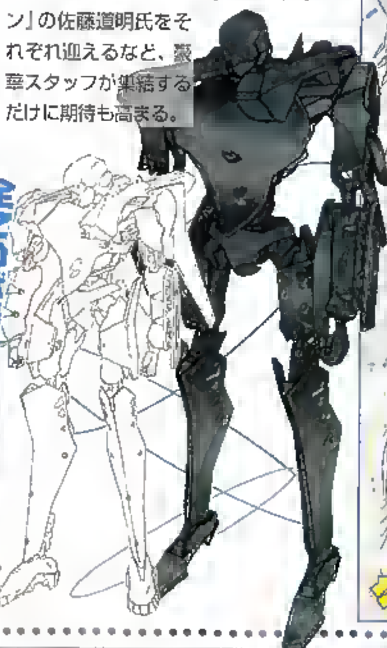
エグザスケルトン

発売日	今夏発売予定	価格	未定
発売元	キキ	その他	未定
ジャンル	シューティングアクション		

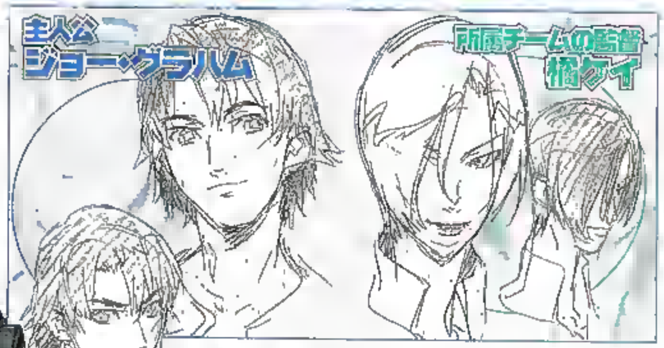
「トライアングル・アゲイン」シリーズでおなじみのキキが新作を発表！　同シリーズとはがらりと趣向を変えた、3Dシューティングアクションなのだ。舞台は近未来。プレイヤーは"エグザスケルトン"と呼ばれるロボットに搭乗し、ロボットどうしがバトルをくり広げる"イモータルガンファイト"でのトーナメント優勝を目指すことになる。詳細は判明していないが、ロボットに関しては、自分好みのカスタマイズなども行えるようだ。キャラクターデザインに人気イラストレーター西E田氏、メカデザインには『ラーゼフォン』の佐藤道明氏をそれぞれ迎えるなど、豪華スタッフが集結するだけに期待も高まる。



⬆ロボットの武器は組み替え可能となっている。SFファンにはたまらない内容だね。

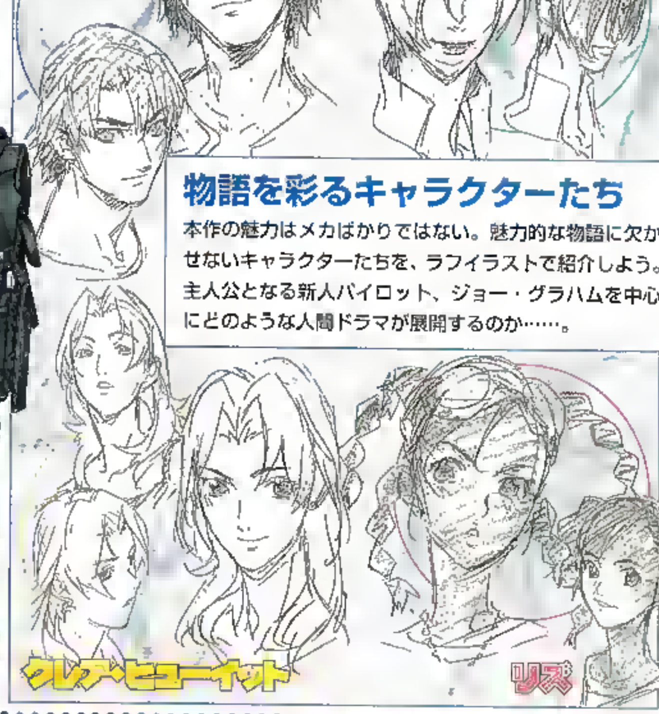


➡今回公開された"エグザスケルトン"のボディ。この段階でも佐藤氏のセンスがキラリと光る"エグザスケルトン"は複数体存在するようだ。



物語を彩るキャラクターたち

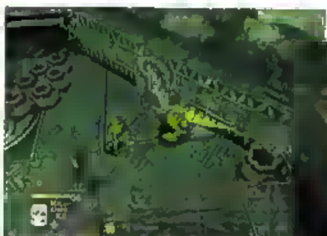
本作の魅力はメカばかりではない。魅力的な物語に欠かせないキャラクターたちを、ラフイラストで紹介しよう。主人公となる新人パイロット、ジョー・グラハムを中心にどのような人間ドラマが展開するのか……。



エクスチェイサー

発売日	5月22日発売予定	価格	—
発売元	アイディアファクトリー	その他	4人同時
ジャンル	アクションRPG		

ついに発売日も決定した期待のアクションRPG『エクスチェイサー』。今回はアクションRPGに欠かせない要素"攻撃方法"をピックアップするぞ。5つの職業(20キャラ)が用意されている本作では、それぞれ"物理攻撃"と"魔法攻撃"を使い分けられる。戦闘シーンにおける迫力満点のエフェクトは本作の見どころとなっているのだ。





⬆➡道中で出現する恐竜に乗れば有効な攻撃に(上)。ふたりで協力すると合体技を出せる。見た目も派手だ(右)。

Archer



⬆連射力で圧倒する狩人の弓攻撃！

Thief



⬆ダッシュ攻撃の爆炎で敵を一掃！

Warlock



⬆魔術師の聖属性魔法がさく裂する！

派手に立ち回るならこの職業！

見た目にも派手な攻撃方法が多数存在する本作だが、今回は狩人、魔術師、盗賊という、3つの職業の攻撃をセレクトして紹介することにしよう。これらはいずれも1対複数時にとくに使い勝手のよい攻撃方法だ。大量の敵を一気になぎ倒して、爽快な気分を味わえるのだ。

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは3月20日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	メモリユニット	Live
2003年3月発売のソフト								
27日	ソウルキャリバーII	ナムコ	格闘アクション	6800円	●	●		
2003年4月発売のソフト								
10日	ザ・ワイルド・リングス	マイクロソフト	格闘アクション	6800円	●	●		
24日	信長麻雀	イーフロンティア	テーブル	6800円				
	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment※	マイクロソフト	シミュレーション	6800円	●			
2003年5月発売のソフト								
22日	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	アクションRPG	6800円				
29日	大戦略VII	クールキッズ	シミュレーション	6800円	●		●	
	カンフー パニック	マイクロソフト	アクション	5500円	●			
5月	C.A.T~サイバーアタックチーム~	メディックス	アドベンチャー	6800円				
2003年6月発売のソフト								
19日	エンター ザ マトリクス	バンダイ	未定	6800円				
2003年春発売のソフト								
	ディノクライシス3(仮題)	カプコン	アドベンチャー	価格未定				
2003年夏発売のソフト								
今夏	戦闘妖精 雪風~妖精の舞う空~	アクアシステム	フライトシューティング	5800円				
	エグザスケルトン	キキ	アクション	価格未定				
	ぷらすぷらむ2	TAKUYO	パズル	6800円				●
	加奈~いもうと~(仮題)	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	6800円	●	●		
	ブレイクダウン(仮題)	ナムコ	未定	価格未定				
2003年発売のソフト								
	真・女神転生 NINE オンライン対応版	アトラス	RPG	価格未定	●			●
	NINJA GAIDEN	テクモ	アクションアドベンチャー	価格未定				
	トゥルーファンタジーライブオンライン	マイクロソフト	RPG	価格未定				●
	Crimson Skies : High Road to Revenge	マイクロソフト	アクション	価格未定	●			
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●			●
	Brute Force(仮題)	マイクロソフト	アクション	価格未定	●			
	Midtown Madness 3	マイクロソフト	レース	価格未定	●			●
	MechAssault	マイクロソフト	シューティング	価格未定	●			●
発売日未定のソフト								
	NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー	ボードゲーム	価格未定				●
	スポーツゲーム(仮題)	アスク	スポーツ	価格未定				●
	CIRCUS DRIVE	カプコン	レース	価格未定				
	鉄騎オンライン	カプコン	アクションシューティング	価格未定	●			●
	大戦略VII オンライン	クールキッズ	シミュレーション	3800円	●			●
	イルブリード	クールクール	アドベンチャー	価格未定				
	ダイナマイト刑事2	クールクール	アクション	価格未定				
	ブルースティンガー プレミアムカット	クールクール	アクション	価格未定				
	レンタヒーローNo.1	クールクール	アクションRPG	5800円	●			
	TOP ANGLER 2(仮題)	シムス	スポーツ	価格未定				●
	ライデンファイターズエヴォリューション	セイブ開発	シューティング	価格未定	●			●
	スパイクアウト・エクストリーム(仮題)	セガ	格闘アクション	価格未定				●
	segaGT2002 Append Disk(仮題)	セガ	レース	価格未定				
	segaGT2002 Online(仮題)	セガ	レース	価格未定				●
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				
	DEAD OR ALIVE code : Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				
	リッジレーサー最新作	ナムコ	レース	価格未定				
	名称未定	ナムコ	アドベンチャー	価格未定				
	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース	パンタグラム	シミュレーション	価格未定				●
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定				●
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定				
	Amped 2	マイクロソフト	スポーツ	価格未定				●
	Tao Teng Fist of the Lotus	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定				
	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	レース	価格未定				●
	HALO 2	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定				●
	MotoGP URT2(仮題)	マイクロソフト	レース	価格未定				●
	シューティングゲーム(仮題)	メディアクエスト	シューティング	価格未定				●
	戦略シミュレーションゲーム(仮題)	メディアクエスト	シミュレーション	価格未定				●
	パズルゲーム(仮題)	メディアクエスト	パズル	価格未定				●
	山佐Digiクロス(仮題)	ヤマサエンタテインメント	パチスロ	価格未定				●

※Xboxボイスコミュニケータ同梱、初回出荷分のみDVDプレミアム映像集つき

●色のゲームは今回初登場のタイトルです。

●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。

次号予告 ファミ通Xbox 6月号

次号――

かねてからXboxユーザーの心をときめかせていた「P.A.S.S.」がついに覚醒する。キミは『N.U.D.E@』の真実を目にできるか? さらに『ソウルキャリバーII』や『DDAX』の攻略など充実の内容でお届け!!

4月30日(水)発売
定価590円(本体562円)



BBSも好評のファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox
ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀存
編集長	相沢浩仁
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	小林利治/松井宗達/加藤政樹/西村俊行/佐藤稔/鈴木敦雨/遠藤崇昭/古屋陽一
制作スタッフ	井上圭司/井上幸治/池田太郎/鶴田研次
フォトグラフ	St.Atom/島崎英俊
進行	川合昇/藤田昇/中井信一/釜下泰紀
編集協力	伊佐和人/石井ぜんじ/石坂純/井隅隆志/氏家雅紀/陽波レイ 柏又和宏/香洲諸色/加藤善嗣/小池麻紀子/斎藤かよこ/佐藤大作 清水祥宏/田川ラメ忠/田中久雄/戸塚俊一/堀池里敬/丸谷健太/百瀬敦 百瀬敬/ムゲン(岩原誠、榎本由也)
制作協力	アンテナ グラフィック デザインスタジオ/MdNコーポレーション(植松輝之) 昼間新吾/北山貴代/クリエイティブ レイ(池田伊知郎)/小林えみこ/佐藤大輔 プラティパス(西田佳子、鉢沢夏香、小田原信晃)/Plum(原てるみ) フリーウェイ(竹越菜々恵)/深尾洋子/マイルズ(船堀俊久) 山内大助/リーフ(森広尚子)
広告営業	功刀秀樹/水本九州男/原川朗広/李宏樹/安部寿一/梅山建夫 高柳正人/森下和巳/高橋利恵/田山麻子/樋口尚子/岡田うれ栞
雑誌営業	添井朋真/笠前秀隆
制作期間	鈴木孝通
マーケティング	上床光信/医池隆司/福田幸司
海外特派員	みちよ・パティロ

Present

エックス・プレゼント

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えて豪華景品をもらっちゃおう。
選りすぐりのゲームソフト5作品をプレゼント!!

1 ゲームソフト『エクスチェイサー』



3名

発売元：アイディアファクトリー
ジャンル：アクションRPG

➡最大4人まで同時プレイが可能なアクションRPG。爽快な魔法攻撃が魅力だ。

2 ゲームソフト『大戦略Ⅶ』



3名

発売元：クールキッズ
ジャンル：シミュレーション

➡PCで大人気の戦略SLGの最高峰。そのシリーズ最新作がXboxに登場する!

3 ゲームソフト『カンフーパニック』



3名

発売元：マイクロソフト
ジャンル：格闘アクション

➡名作映画のセットで、アクションスターが戦いをくり広げるドタバタアクション。

4 ゲームソフト『C.A.T～サイバーアタックチーム～』



3名

発売元：メディックス
ジャンル：アドベンチャー

➡3人組のカワイイ女の子たちが地球を守っちゃう! ネットに潜むウイルスを撃破だ。

5 ゲームソフト『戦闘妖精 雪風～妖精の舞う空～』



3名

発売元：アクアシステム
ジャンル：フライトシューティング

➡人気SF小説がゲームに。リリース中のOVAをベースにさらにグレードアップ!!

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は5月30日（金）発売のファミ通Xbox7月号にて発表させていただきます。

応募締切 4月28日(月) 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例

良い例　　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか?
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか?
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか?　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ(カラー版含む)　11.ゲームボーイアドバンス　12.ゲームボーイアドバンスSP　13.ワンダースワン(カラー版含む)　14.NEOGEOポケット(カラー版含む)　15.パソコン

5 Xboxで購入予定のソフトは何ですか?　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

6 家庭におけるインターネットの通信環境をお教えください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.その他　7.家庭ではインターネットに接続していない

7 Xbox Liveでどのくらい遊んでいますか?
1.1日3時間以上　2.1日1～3時間未満　3.1日1時間未満　4.2、3日に1回程度　5.週1～2回程度　6.スターターキットは持っているが、ほとんど遊んでいない　7.スターターキットを持っていない

8 あなたがXboxに移植を希望するタイトルを3つ教えてください。

9 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※特定公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	19	攻略X：エンジェリック・コンサート
2	緊急速報：Project Gotham Racing 2	20	攻略X：スパイダーマン
3	緊急速報：カンフー パニック	21	攻略X：式神の城 EVOLUTION
4	New Game Cross Review	22	連載：サンチャWIRED
5	X SPECIAL：ソウルキャリバーⅡ	23	特別対談：マイクロソフト板倉氏×フロム・ソフトウェア神直利
6	X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	24	特別企画：台湾Xbox紀行
7	連載：Team NINJA FREAKS	25	連載：Xbox公式サイト Xbox.jp 通信
8	X SPECIAL：ディノクライシス3	26	連載：Xbox300万台への道
9	X SPECIAL：N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	27	連載：海外ゲームマニアクス
10	X SPECIAL：ザ・ワイルド・リングス	28	連載：セガスタイル
11	X SPECIAL：戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～	29	連載：編集長日記
12	X SPECIAL：大戦略Ⅶ	30	連載：PC GAME Topics
13	X SPECIAL：信長の野望	31	連載：ARCADE GAME Front-line
14	We Love Xbox Live!：Xbox Live情報局	32	X COMING SOON
15	We Love Xbox Live!：サウザンドランド	33	X Schedule
16	We Love Xbox Live!：マズルフラッシュ	34	X Present
17	投稿コーナー READER'S box	35	付録：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyballクリアファイル
18	攻略X：テネレッツァ		

表2 購入予定ソフト

1	イルブリード	27	鉄騎オンライン
2	エグザスケルトン	28	DEAD OR ALIVE code：Cronus(仮題)
3	エクスチェイサー	29	トゥルーファンタジー ライブオンライン
4	DAIA BLADE	30	TOP ANGLER 2(仮題)
5	双恋～いもうと～(仮題)	31	NINJA GAIDEN
6	カンフー パニック	32	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment
7	C.A.T～サイバーアタックチーム～	33	NEVERLAND SAGA
8	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	34	パズルゲーム(仮題・メディアクエスト)
9	Crimson Skies : High Road to Revenge	35	フィッシングライブ オンライン
10	CIRCUS DRIVE	36	ぶらすぶらむ2
11	ザ・ワイルド・リングス	37	ブルースティンガー プレミアムカット
12	シューティングゲーム(仮題・メディアクエスト)	38	Blute Force(仮題)
13	信長の野望	39	ブレイクダウン(仮題)
14	真・女神転生 NINE オンライン対応版	40	Project Gotham Racing 2
15	スパイクアウト・エクストリーム(仮題)	41	HALO 2
16	スポーツゲーム(仮題・アスク)	42	MASTER SLAVE
17	segaGT2002 Append Disk(仮題)	43	Midtown Madness 3
18	segaGT2002 Online(仮題)	44	名称未定(ナムコ)
19	戦場の出前持ち	45	MechAssault
20	戦闘妖精 雪風～妖精の舞う空～	46	山佐Digiクロス(仮題)
21	戦略シミュレーションゲーム(仮題・メディアクエスト)	47	ライデンファイターズ エヴォリューション
22	ソウルキャリバーⅡ	48	リッジレーサー最新作
23	大戦略Ⅶ	49	RUNE BRID
24	大戦略Ⅶ オンライン	50	RELICS
25	ダイナマイト刑事2	51	レンタヒーローNo.1
26	ディノクライシス3		

ファミ通Xbox 3月号　X Present 当選者発表

1ゲームソフト『式神の城 EVOLUTION紅&蒼』 埼玉県/[illegible] [illegible]/[illegible] 愛知県/[illegible] 2ゲームソフト『テネレッツァ』 神奈川県/[illegible] 大阪府/平谷和弘 山口県/木下[illegible] 3ゲームソフト『フェイタルフレーム－零スペシャル エディション－』 神奈川県/[illegible] 三重県/[illegible] 福岡県/金子[illegible] 4ゲームソフト『スパイダーマン』 茨城県/[illegible] 奈良県/[illegible] 福岡県/[illegible] 5ゲームソフト『エンジェリック・コンサート』 秋田県/佐[illegible] 埼玉県/[illegible] 神奈川県/中村久[illegible](以上敬称略)



T1107885050591

PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 ©ENTERBRAIN 2003 雑誌07885-05

FAMITSU Xbox 2003 May 5月号
ファミ通Xbox
発行人 浜村弘一 編集人 加藤克明
株式会社エンターブレイン
定価590円 本体562円